

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI “IMPIAN MONI” SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN  
KOMPETENSI ANGGARAN PRIBADI  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh:  
SARIYATUL ILYANA  
12803241025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI “IMPIAN MONI” SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN  
KOMPETENSI ANGGARAN PRIBADI  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**SARIYATUL ILYANA**  
12803241025

Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 17 Maret 2016

untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
program Studi Pendidikan Akuntansi  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Ratna Candra Sari, M.Si.  
NIP. 19761008 200801 2 014



**PENGESAHAN**  
Skripsi yang berjudul:

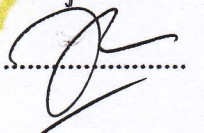
**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI “IMPIAN MONI” SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN  
KOMPETENSI ANGGARAN PRIBADI  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

yang disusun oleh:

**SARIYATUL ILYANA**

**12803241025**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 6 April 2016 dan dinyatakan **LULUS**  
**DEWAN PENGUJI**

<b>Nama</b>	<b>Kedudukan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Abdullah Taman, M.Si., Akt.	Ketua Penguji		8/4 2016
Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Akt.	Sekretaris Penguji		11/4 2016
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Penguji Utama		8/4 2016

Yogyakarta, 12 April 2016  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
**Dr. Sugiharsono, M.Si.**  
NIP. 19550328 198303 1 002



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sariyatul Ilyana

NIM : 12803241025

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI  
"IMPIAN MONI" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
LITERASI KEUANGAN KOMPETENSI ANGGARAN  
PRIBADI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis,



Sariyatul Ilyana

NIM 12803241025



## **MOTTO**

*“Hasbunallah Wani’mal Wakil Ni’mal Maula Wanni’mannasir, Cukuplah  
Allah yang Menjadi Penolong Kami dan Allah adalah  
Sebaik-baiknya Penolong dan Pelindung Kami”*  
(Kalimat Dzikir)

Allah itu baik. Percayalah, Allah selalu memberikan yang terbaik.  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbil‘alamin. Dengan rahmat Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Muchtar dan Ibu Sri Hidayati yang selalu memberikan dukungannya kepada penulis dalam meraih cita-cita.
2. Ibu Ratna Candra Sari, Ibu keduku yang selalu menginspirasi dan memotivasi dalam segala kondisi.
3. Kakak dan adik-adikku, Muhammad Makhrus Lutfi, Muhammad Nur Muhayya, dan Ahmad Faza Irsyada yang selalu menjadi motivasi untuk maju.
4. Komunitas Generasi Cerdas Keuangan yang penulis harapkan dapat memberikan manfaat lebih di masyarakat.
5. Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI “IMPIAN MONI” SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN  
KOMPETENSI ANGGARAN PRIBADI  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:  
Sariyatul Ilyana  
12803241025

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) produk media pembelajaran literasi keuangan berupa komik edukasi “Impian Moni” untuk siswa Sekolah Dasar kompetensi anggaran pribadi. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar; 2) mengetahui kelayakan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan materi anggaran pribadi untuk siswa sekolah dasar berdasarkan penilaian pada aspek materi, media, dan bahasa; 3) mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni”.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model *Four-D* yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi serta uji pengembangan. Pada tahap *disseminate* dilakukan uji validasi dan penyebaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pakel yang terdiri dari 42 siswa.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,26 (Sangat Layak), aspek media sebesar 3,56 (Layak), dan aspek bahasa sebesar 3,89 (Layak). Berdasarkan respon siswa pada uji pengembangan menunjukkan bahwa rata-rata aspek materi sebesar 4,10 (Layak), aspek media sebesar 3,89 (Layak), dan aspek bahasa sebesar 4,25 (Sangat Layak). Hasil uji validasi untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa yang dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *gain* sebesar 0,37. Berdasarkan kriteria nilai *Gain* menurut Hake menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni” tergolong Sedang.

**Kata kunci:** media pembelajaran, literasi keuangan, anggaran pribadi, komik edukasi



**DEVELOPING EDUCATIONAL COMIC “IMPIAN MONI” AS FINANCIAL  
LITERACY LEARNING MEDIA IN PERSONAL BUDGETING  
COMPETENCE FOR ELEMENTARY STUDENTS**

By:  
Sariyatul Ilyana  
12803241025

**ABSTRACT**

*This research aimed to 1) develop educational comic “Impian Moni” as a financial literacy media learning in personal budgeting competence for elementary students; 2) assess the feasibility of educational comic “Impian Moni” as a financial literacy media learning in personal budgeting competence for elementary student based on the aspects of material, media, and language; 3) determine the increase of comprehending the financial literacy learning in personal budgeting competence by using educational comic “Impian Moni”.*

*This research and development applied Four-D model which divided into some steps: defining, designing, developing, and disseminating. In the defining process, there were front-end analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and instructional objectives specification. In the designing process, there were criterion referenced test construction, media selection, and initial design. In the developing process, there were experts appraisal and development testing. In the disseminating process, there were validation test and dissemination. The subject of the research were 42 students of class IV SD Muhammadiyah Pakel.*

*Based on the assessment of material, media, and language experts, also a practitioner, the average score in material aspect was 4,26 (Very Worthy), media aspect was 3,56 (Worth), and language aspect was 3,89 (Worth). Based on the student responses on the development test, the average score of material aspect was 4,10 (Worth), media aspect was 3,89 (Worth), and language aspect was 4,25 (Very Worth). The result of the validation test to measure the increase of students’ comprehension was in the form of pre-test and post-test. The test result showed that it gained 0,37 value. Based on Hake’s criteria gained value, the increase of students comprehension of personal budgeting competence using educational comic “Impian Moni” was classified as medium.*

**Keywords:** *learning media, financial literacy, personal budgeting, educational comic*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul *Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar* dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis berterimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penulisan Tugas Akhir Skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Abdullah Taman, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., dosen pembimbing yang berkenan membimbing dengan ikhlas dan memberikan arahan-arahan dalam menyelesaikan skripsi,
5. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., dosen narasumber skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahnya,
6. Menik Kamriana, S.Ag., Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Pakel yang telah memberikan izin penelitian di kelas IV SD Muhammadiyah Pakel.



7. Mimin Nur Aisyah, M.Sc., Aran Handoko, M.Sn., dan Dr. Else Liliani, M.Hum., yang bersedia menjadi dosen ahli dalam penelitian pengembangan ini.
8. Fitri Afrika Sari, S.Pd. dan Eka Taberi Santosa, S.Pd.Si., guru kelas IV SD Muhammadiyah Pakel yang berkenan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman baikku, Mas Wigi, Kak Alfian, dan Zahra yang telah membantu menyelesaikan media komik edukasi.
10. My Best Friend Kurniasih, Hesti Risatna, dan Lintang Arso Kusuma yang telah membantu selama penelitian.
11. Teman-teman baikku Pendidikan Akuntansi 2012 A yang telah kebersamaan dan saling memotivasi satu sama lain.
12. Teman-teman baikku UKMF Kristal FE UNY yang telah kebersamaan perjuangan selama kuliah.
13. Teman-teman baikku UKM Bahasa Asing SAFEL yang telah memberikan warna pada hidupku.
14. Teman-teman baikku tim Generasi Cerdas Keuangan yang selalu mempunyai semangat kuat untuk memajukan Indonesia.
15. Teman-teman baikku tim Seribu Mimpi yang telah memberikan warna dalam hidupku.
16. Teman-teman baikku Yayasan Senyum Kita yang memberikan inspirasi indahnyaberbagi.
17. Siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pakel,

18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini bermanfaat untuk banyak pihak baik dari sisi penelitian maupun produk yang dihasilkan, Amin.

Yogyakarta, Maret 2016



Sariyatul Ilyana

NIM 12803241025



## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk Penelitian .....	9
H. Asumsi Pengembangan .....	9
BAB II KAJIAN TEORI .....	11
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Literasi Keuangan .....	11
2. Anggaran Pribadi .....	17
3. Media Pembelajaran .....	20
4. Komik Edukasi “Impian Moni” .....	23
5. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar .....	35
6. Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) .....	37
B. Penelitian yang Relevan .....	44
C. Kerangka Berpikir .....	48

D. Pertanyaan Penelitian .....	50
BAB III METODE PENELITIAN .....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
C. Prosedur Penelitian.....	51
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	58
E. Metode Pengumpulan Data .....	58
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	66
A. Hasil Penelitian .....	66
B. Pembahasan.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	110
LAMPIRAN .....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar anggaran pribadi .....	18
2. Tabel anggaran .....	19
3. Kisi-kisi penilaian aspek materi .....	60
4. Kisi-kisi penilaian aspek media .....	60
5. Kisi-kisi penilaian aspek bahasa .....	61
6. Kisi-kisi lembar validasi guru .....	62
7. Kisi-kisi angket respon siswa .....	63
8. Kategori Penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2005: 53) .....	64
9. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 1 sampai 5 .....	64
10. Kriteria nilai <i>gain</i> .....	65
11. Waktu pelaksanaan penelitian .....	66
12. Hasil analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan .....	72
13. Kisi-kisi tes untuk siswa .....	73
14. Hasil validasi instrumen penelitian .....	83
15. Nama-nama validator ahli dan praktisi .....	84
16. Hasil penilaian aspek materi .....	85
17. Hasil penilaian aspek media .....	86
18. Hasil penilaian aspek bahasa .....	87
19. Hasil uji pengembangan .....	92
20. <i>Paired Samples Statistics</i> .....	93
21. <i>Paired samples test</i> .....	94
22. Ringkasan hasil penilaian para ahli dan praktisi .....	104
23. Hasil analisis nilai <i>gain</i> pemahaman siswa .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir .....	48
2. Diagram Alur Pengembangan Komik Edukasi .....	52
3. Grafik Survei Jumlah Uang Saku Siswa .....	69
4. Grafik Survei Penggunaan Uang Saku Siswa .....	69
5. Grafik Survei Kemampuan Siswa dalam Mengontrol Uang yang Dimiliki .....	70
6. Grafik Survei Perencanaan Keuangan Siswa .....	71
7. Grafik Hasil Penilaian Aspek Materi .....	101
8. Grafik Hasil Penilaian Aspek Media.....	102
9. Grafik Hasil Penilaian Aspek Bahasa .....	103
10. Grafik Hasil Uji Pengembangan .....	104
11. Grafik Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....	114
1. Lembar Penilaian Validitas Instrumen.....	115
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa ....	118
3. Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	119
4. Lembar Validasi Ahli Materi .....	120
5. Lembar Validasi Ahli Media.....	124
6. Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	128
7. Lembar Validasi Guru.....	132
8. Lembar Respon Siswa.....	138
9. Materi .....	140
10. Kisi-kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	143
11. Soal <i>pretest</i> .....	144
12. Soal <i>posttest</i> .....	147
Lampiran 2. Perancangan Media Pembelajaran.....	150
1. Naskah <i>Script</i> Komik Edukasi “Impian Moni” .....	152
2. Sketsa Komik Edukasi “Impian Moni” .....	163
Lampiran 3. Pengembangan Media Pembelajaran.....	170
1. Hasil Penilaian Validitas Instrumen .....	171
2. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	174
3. Hasil Penilaian Ahli Media .....	178
4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	182
5. Hasil Penilaian Guru .....	186
6. Komik Edukasi “Impian Moni” Sebelum Revisi .....	192
7. Komik Edukasi “Impian Moni” Setelah Revisi .....	201
8. Hasil Uji Pengembangan (Angket Respon Siswa).....	210
9. Pengolahan Data Uji Pengembangan .....	212
Lampiran 4. Hasil Uji Validasi dan Penyebaran .....	213
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	214

2. Hasil Uji Validasi.....	217
3. Surat Tanda Terima.....	218
Lampiran 5. Dokumentasi.....	220
Lampiran 6. Administrasi Penelitian .....	222
1. Surat Izin Penelitian .....	223
2. Surat Keterangan Penelitian .....	224
3. SK Pembimbing .....	225
4. SK Penguji .....	226

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi seperti sekarang ini, masyarakat perlu memiliki literasi keuangan yang memadai. Orton (2007) menyatakan bahwa literasi keuangan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan seseorang karena literasi keuangan digunakan oleh individu tersebut untuk melakukan pengambilan keputusan keuangan pribadi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti di United Kingdom, USA, Australia, Canada, dan OECD diperoleh bahwa terdapat beberapa faktor yang menunjukkan pentingnya literasi keuangan bagi masyarakat yaitu keadaan demografi yang berubah, sektor keuangan yang tumbuh secara kompleks, menurunnya tabungan dan meningkatnya utang, dan sumber daya pemerintah yang terbatas.

Literasi keuangan merupakan proses memahami informasi keuangan, memahami bacaan, dan kemampuan berhitung yang berkaitan dengan keuangan. Warga negara yang memiliki kompetensi keuangan berperan penting dalam kelancaran fungsi pasar keuangan dan stabilitas ekonomi bangsa. (OECD, 2005; Beverly, 2003). Penelitian yang dilakukan oleh Leora, Lusardi, dan Panos (2012) menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki hubungan positif yang signifikan terhadap partisipasi masyarakat di pasar keuangan dan memiliki hubungan negatif terkait dengan penggunaan dana pinjaman. Selain itu, individu dengan tingkat literasi keuangan yang tinggi memiliki tingkat tabungan yang tinggi dan konsumsi yang rendah. Kesimpulan akhir yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah literasi keuangan yang

tinggi dapat membantu individu menghadapi ketidakpastian kondisi makro ekonomi dan *income shock*.

Berdasarkan survei nasional literasi keuangan nasional yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2013, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 21,8% (OJK, 2015). Rendahnya tingkat literasi keuangan masyarakat ini menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam membuat pengelolaan dan pembuatan keputusan keuangan masih rendah. Ketidakmampuan masyarakat membuat keputusan keuangan dalam mengelola keuangannya dapat menimbulkan dampak negatif pada seluruh aspek perekonomian suatu negara (Mandell dan Klien, 2009).

Rendahnya kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan dapat diatasi melalui pendidikan literasi keuangan. Pendidikan literasi keuangan merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan kemampuan individu dalam literasi keuangan (Huston, 2010; Hung, Parker & Yoong, 2009). Pendidikan literasi keuangan merupakan proses peningkatan pemahaman masyarakat mengenai produk dan konsep keuangan melalui informasi, panduan, dan nasehat untuk mengembangkan kemampuan dan kepercayaan masyarakat agar memiliki kesadaran dalam menghadapi risiko dan peluang keuangan, membuat keputusan keuangan, mengetahui kemana memperoleh bantuan, dan perilaku lainnya yang mampu meningkatkan kesejahteraan keuangan masyarakat (OECD, 2005).

Beberapa ahli keuangan merekomendasikan agar pendidikan keuangan diberikan sejak dini (Mandell, 2009). Pengetahuan literasi keuangan yang

diajarkan sejak dini akan terakumulasi hingga dewasa. Pengetahuan literasi keuangan tersebut akan memberikan dampak pada meningkatnya kemampuan mengelola keuangan, membuat keputusan keuangan yang lebih bijaksana, merencanakan pembelian, mempunyai kebiasaan menabung, dan menurunkan tingkat kecenderungan korupsi. Suiter dan Meszaros (2005) juga menunjukkan bahwa anak-anak dapat memperoleh manfaat dari pendidikan keuangan, yaitu anak-anak dapat mengendalikan diri agar tidak menghabiskan uangnya untuk berbelanja mengikuti tren mode dan iklan.

Pendidikan literasi keuangan dapat dilakukan di sekolah karena sekolah memiliki peran penting dalam memberikan pendidikan keuangan (Atkinson, Mc.Kay, Kempson & Collard, 2006; Mandell, 2009). Negara-negara di dunia sedang gencar untuk menerapkan pendidikan literasi keuangan. Beberapa negara yang sudah menerapkan pendidikan literasi keuangan diantaranya adalah Australia, Austria, Chili, Jerman, Irlandia, Italia, Jepang, Belanda, Selandia Baru, Polandia, Rusia, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat (Fraczek, 2014). Beberapa lembaga pun dibentuk untuk memberikan pendidikan literasi keuangan seperti Child and Youth Finance International, Council for Economic Education, Jumpstart (Financial Smart for Student), Practical Money Skills, Money Savvy Generation, dan lembaga pendidikan literasi keuangan lainnya. Akan tetapi, di Indonesia pendidikan literasi keuangan belum mendapatkan perhatian. Pendidikan keuangan masih jarang ditemui baik di sekolah dasar maupun perguruan tinggi.



Saat ini, pendidikan literasi keuangan sedang dikembangkan di Indonesia. Beberapa sekolah dasar di Yogyakarta menjadi sekolah yang digunakan untuk *pilot project* pendidikan literasi keuangan di Indonesia. Terdapat beberapa komponen materi dalam pendidikan literasi keuangan yang diterapkan di Indonesia, diantaranya adalah penggunaan uang (*spending*), penganggaran (*budgeting*), penghasilan (*earning*), berbagi (*sharing*), serta tabungan dan investasi (*saving and investing*).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim riset LPDP UNY pada tanggal 2-8 November 2015 di tiga Sekolah Dasar yaitu SD Muhammadiyah Sopen, SD Muhammadiyah Pakel, dan SD Muhammadiyah Jogokariyan ditemukan bahwa 10 dari 18 guru yang mengajarkan literasi keuangan atau 62,5% guru merasa kesulitan mengajarkan materi pembelajaran literasi keuangan. Hal ini ditunjukkan dari cara guru menyampaikan materi kepada siswa yang tidak begitu jelas dan guru kesulitan memberikan contoh konkret literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan guru ini disebabkan karena pembelajaran literasi keuangan merupakan pembelajaran yang cukup baru untuk diterapkan di SD.

Seperti halnya proses pembelajaran pada umumnya, proses pembelajaran literasi keuangan dapat dimudahkan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Dina Indriana (2011) Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat mengkonkretkan berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran literasi keuangan masih terbatas.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan adalah komik edukasi. Komik edukasi adalah salah satu jenis komik yang kini sedang berkembang di masyarakat. Salah satu keunikan jenis komik ini adalah selain memiliki konten cerita dan narasi komik pada umumnya, komik edukasi juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikannya, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Jenis komik ini juga telah mendapat pengakuan sebagai alat pembelajaran di sekolah di negara Korea Selatan (Chung Ah Young, 2010), dan jenis komik tersebut juga mulai banyak digunakan sebagai media pembelajaran di Amerika (Cary, 2004).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi bagi Siswa Sekolah Dasar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk komik edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi bagi siswa Sekolah Dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi dua masalah sebagai berikut:

1. Sebanyak 10 dari 18 guru yang mengajarkan literasi keuangan atau 62,5% guru merasa kesulitan mengajarkan materi pembelajaran literasi keuangan.
2. Beberapa guru menyampaikan materi kepada siswa dengan tidak jelas dan guru kesulitan memberikan contoh konkret penerapan literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran literasi keuangan di sekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan pada kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV studi kasus di SD Muhammadiyah Pakel.
2. Mengetahui tingkat kelayakan aspek materi, media, dan bahasa komik edukasi “Impian Moni” serta peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media komik edukasi.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aspek materi, media, dan bahasa komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai kompetensi anggaran pribadi dalam pembelajaran literasi keuangan dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni”?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar..
2. Mengetahui kelayakan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar berdasarkan penilaian pada aspek materi, media, dan bahasa.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni”.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

- a. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di bidang pengembangan media pembelajaran literasi keuangan.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Pihak Sekolah**

Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk melakukan pembelajaran literasi keuangan secara berkala.

#### **b. Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini merupakan penelitian yang dikhususkan mempelajari penelitian pengembangan komik edukasi pembelajaran literasi keuangan. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai wahana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan dapat memperbanyak ilmu pengetahuan yang didapat sehingga dapat menjadi bekal di masa depan.

#### **c. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan komik edukasi literasi keuangan. Selain itu, peneliti dapat memberikan kontribusi secara langsung dalam meningkatkan literasi keuangan masyarakat.



### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” berisi materi pada kompetensi Anggaran Pribadi.
2. Media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” disajikan dalam bentuk buku komik berwarna. Komik ini memuat materi dan soal pemecahan masalah literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi.
3. Media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” dibuat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan secara bersama-sama di kelas maupun mandiri oleh siswa.

### **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi Anggaran Pribadi adalah sebagai berikut:

1. Komik edukasi “Impian Moni” merupakan media pembelajaran literasi keuangan yang dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa SD kelas IV untuk belajar literasi keuangan kompetensi Anggaran Pribadi.
2. Validator komik edukasi “Impian Moni” menilai aspek materi, media, dan bahasa berdasarkan keahliannya masing-masing. Validator dalam

penelitian ini adalah orang yang ahli dalam aspek yang perlu dinilai dalam komik edukasi “Impian Moni”.

3. Penggunaan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai kompetensi Anggaran Pribadi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Literasi Keuangan**

###### **a. Pengertian Literasi Keuangan**

Definisi literasi dapat diartikan sebagai *task based* dan *skill based*. Pengertian literasi berbasis tugas (*task based*) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk menggunakan informasi tercetak ataupun tertulis agar berfungsi di masyarakat, mencapai suatu tujuan, serta mengembangkan suatu pengetahuan dan potensi seseorang (White & McCloskey, 2005). The National Assessment of Adult Literacy (NAAL) pada tahun 2003 menyatakan bahwa literasi berbasis keterampilan (*skill based*) berfokus pada pengetahuan dan keterampilan masyarakat yang harus dimiliki untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Literasi dalam arti luas meliputi pemahaman (pengetahuan tentang kata, simbol, dan operasi hitung) dan penggunaan (kemampuan membaca, menulis, dan menghitung) dari bahan yang diprosakan, dokumen, dan informasi kuantitatif (Huston, 2010).

Penerapan konsep literasi di atas pada bidang keuangan mengartikan bahwa literasi keuangan berfokus pada proses memahami informasi keuangan, memahami bacaan dan kemampuan berhitung yang berkaitan dengan keuangan. Huston (2010) mendefinisikan

literasi keuangan sebagai proses mengukur seberapa baik individu dapat memahami dan menggunakan informasi keuangan pribadi.

Huston (2010) mengkonseptualisasikan literasi keuangan pada dua dimensi, yaitu dimensi pemahaman (pengetahuan mengenai keuangan pribadi) dan dimensi penggunaan (penerapan konsep dan produk keuangan pribadi). Mengenai isi dari literasi keuangan tersebut, Huston (2010) mengidentifikasi hal-hal berikut sebagai bagian dari literasi keuangan:

- 1) Dasar-dasar keuangan pribadi, yang meliputi nilai waktu uang, daya beli, konsep akuntansi keuangan
- 2) Peminjaman, yaitu penggunaan sumber daya keuangan masa depan untuk saat ini melalui penggunaan kartu kredit, hutang jangka panjang, atau hipotek.
- 3) Penyimpanan/investasi, menyimpan sumber daya yang dimiliki saat ini untuk kebutuhan masa depan melalui penggunaan rekening penyimpanan, saham, obligasi atau pembiayaan yang sejenis, dan
- 4) Perlindungan sumber daya, yaitu melalui produk asuransi atau teknik manajemen risiko lainnya.

Berdasarkan penelitian yang telah ada, Remund (2010) mendefinisikan literasi keuangan ke dalam lima kelompok, yaitu: 1) pengetahuan konsep keuangan; 2) kemampuan mengkomunikasikan konsep keuangan; 3) kemampuan mengatur keuangan pribadi; 4) kemampuan membuat keputusan finansial yang tepat; dan 5)

kepercayaan diri dalam membuat perencanaan masa depan yang efektif untuk memenuhi kebutuhan keuangan di masa depan. *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) (2012) mendefinisikan literasi keuangan sebagai pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan risiko keuangan, kemampuan, motivasi dan kepercayaan dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman untuk membuat keputusan finansial yang efektif, sehingga dapat memperbaiki kesejahteraan individu dan masyarakat menjadi lebih baik.

Beberapa pengertian literasi keuangan di atas dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan merupakan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan pribadi untuk dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu memperbaiki kesejahteraan hidup menjadi lebih baik. Literasi keuangan tidak hanya berfokus pada pemahaman masyarakat mengenai konsep-konsep keuangan, tetapi penggunaan konsep-konsep keuangan pada kehidupan sehari-hari.

#### **b. Pendidikan Literasi Keuangan**

Adanya Pendidikan literasi keuangan dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan dimana terdapat rendahnya tingkat menyimpan uang dan tingginya tingkat konsumsi masyarakat. Menurut Mandell (2009) pada umumnya, ketidakmampuan masyarakat membuat keputusan finansial dalam

mengelola keuangannya dapat menimbulkan dampak negatif pada seluruh aspek perekonomian suatu negara. Kekhawatiran terhadap perekonomian tersebut menyebabkan pemerintah berfokus pada pentingnya pendidikan keuangan dan pemahaman dalam penggunaan instrumen keuangan dasar (literasi keuangan) sebagai fungsi dari pasar keuangan.

Pendidikan keuangan merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan kemampuan individu dalam literasi keuangan. Pendidikan keuangan menjadi instrumen yang penting untuk mengukur literasi keuangan yang didesain dengan baik agar dapat menangkap sejauh mana pendidikan keuangan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang untuk berperilaku efektif dalam rangka meningkatkan kesejahteraan (Huston, 2010; Hung, Parker & Yoong, 2009). OECD (2005) mengatakan bahwa Pendidikan keuangan merupakan proses peningkatan pemahaman masyarakat mengenai produk dan konsep keuangan melalui informasi, instruksi, dan nasehat secara langsung, dalam rangka mengembangkan kemampuan dan kepercayaan masyarakat untuk menjadi lebih peka terhadap risiko dan peluang finansial, untuk menentukan sebuah pilihan, untuk mengetahui dimana memperoleh bantuan, dan tindakan efektif lainnya yang mampu meningkatkan kesejahteraan finansial masyarakat.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan literasi keuangan merupakan salah satu metode



untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai produk dan konsep keuangan yang diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan keuangan masyarakat. Pendidikan keuangan menjadi salah satu instrumen untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat.

### c. Ruang Lingkup Literasi Keuangan

Programme for International Student Assessment (PISA) (2012) dalam OECD (2014) membagi literasi keuangan ke dalam empat ruang lingkup pembelajaran. Berikut ini merupakan empat ruang lingkup literasi keuangan menurut PISA:

#### 1) Uang dan transaksi (*Money and Transaction*)

Ruang lingkup uang dan transaksi terdiri dari perbedaan bentuk dan tujuan penggunaan uang serta menggunakan uang dalam transaksi sederhana seperti pembayaran, penggunaan uang, *value for money*, kartu bank, rekening bank, dan mata uang.

#### 2) Perencanaan dan Manajemen Keuangan (*Planning and Managing Finance*)

Ruang lingkup perencanaan dan manajemen keuangan menjadi ruang lingkup yang cukup penting dalam membentuk keterampilan literasi keuangan. Komponen dalam perencanaan dan manajemen keuangan diantaranya adalah perencanaan dan pengelolaan pendapatan dan kekayaan untuk jangka pendek dan jangka panjang, pengetahuan untuk memantau pendapatan dan

biaya, serta memanfaatkan pendapatan dan sumber daya lain yang tersedia untuk meningkatkan kesejahteraan finansial.

### 3) Risiko dan Manfaat (*Risk and Reward*)

Ruang lingkup risiko dan manfaat berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi cara-cara dalam mengelola sumber daya keuangan, menyeimbangkan dan melindungi risiko (termasuk melalui asuransi dan produk tabungan), serta pemahaman tentang potensi keuntungan atau kerugian dalam menggunakan produk keuangan seperti kredit dan investasi. Ruang lingkup ini memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai cara meminimalisir risiko keuangan yang dihadapi dan memaksimalkan manfaat melalui manajemen keuangan.

### 4) Lanskap keuangan (*Financial Landscape*)

Lanskap keuangan berkaitan dengan karakter dan fitur dalam dunia keuangan. Lanskap keuangan mencakup beberapa hal yaitu hak dan tanggung jawab dari konsumen di pasar keuangan dan lingkungan keuangan umum, implikasi perjanjian keuangan, dan menggabungkan pemahaman tentang konsekuensi dari perubahan kondisi ekonomi dan masyarakat pada kebijakan, seperti perubahan suku bunga, inflasi, dan perpajakan.

Media yang akan dikembangkan berisi materi tentang anggaran pribadi yang termasuk dalam ruang lingkup perencanaan dan

manajemen keuangan. Anggaran pribadi akan membantu anak untuk belajar mengelola keuangannya.

## **2. Anggaran Pribadi**

Anggaran pribadi termasuk dalam ruang lingkup perencanaan dan manajemen keuangan. Menurut PISA (2012) dalam OECD (2014) standar kompetensi ruang lingkup ini terdiri dari:

- a. Pengetahuan dan kemampuan untuk mengidentifikasi penerimaan dan pengeluaran.
  - 1) Mengidentifikasi macam-macam penerimaan dan menghitung penerimaan.
  - 2) Membuat anggaran pribadi untuk merencanakan penggunaan uang dan tabungan.
- b. Pengetahuan dan kemampuan menggunakan penerimaan dan sumber penerimaan lainnya dalam jangka waktu pendek atau panjang untuk meningkatkan kesejahteraan.
  - 1) Memahami cara mengatur berbagai elemen di dalam anggaran, seperti mengidentifikasi prioritas jika penerimaan tidak sesuai dengan pengeluaran yang direncanakan dan membuat keputusan untuk mengurangi pengeluaran atau menambah penerimaan untuk meningkatkan jumlah tabungan.
  - 2) Mengetahui rencana pengeluaran yang perlu dibayar di masa depan dan menentukan berapa uang yang perlu ditabung setiap bulan.

- 3) Memahami tujuan penggunaan kredit dan dapat mengatur pengeluaran melalui penggunaan pinjaman atau tabungan.
- 4) Memahami rencana untuk mencapai kesejahteraan, dampak suku bunga di dalam tabungan, serta kelebihan dan kelemahan produk investasi.
- 5) Memahami keuntungan menabung jangka panjang atau mengantisipasi perubahan kondisi keuangan.
- 6) Memahami pajak pemerintah dan keuntungan dari merencanakan dan manajemen keuangan.

Berdasarkan kurikulum pembelajaran literasi keuangan yang digunakan oleh SD yang menerapkan pembelajaran literasi keuangan, standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas 4 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar anggaran pribadi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami konsep menghasilkan ( <i>earning</i> ) dan menggunakan ( <i>spending</i> ) uang dengan bijak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memahami faktor produksi</li> <li>2) Menjadi konsumen cerdas</li> <li>3) Membuat anggaran pribadi</li> <li>4) Memahami pentingnya menabung dan investasi</li> <li>5) Memahami pentingnya berbagi dengan bersikap dermawan</li> <li>6) Memahami pentingnya pajak</li> <li>7) Memahami makna meminjam dan konsekuensinya.</li> </ol>

(Sumber: Data Peneliti Pembelajaran Literasi Keuangan LPDP UNY )

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di atas, peneliti menggunakan Kompetensi Dasar membuat anggaran pribadi untuk dikembangkan pada media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni”.

Ratna (2016) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mengelola keuangan dengan baik adalah dengan membuat anggaran pribadi. Anggaran pribadi adalah rencana tentang penerimaan dan pengeluaran uang. Anggaran pribadi dibuat sebagai pedoman dalam menggunakan uang. Anggaran pribadi dapat dibuat dengan bantuan tabel anggaran. Bentuk dari tabel anggaran ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel anggaran

<b>Penerimaan</b>		<b>Pengeluaran</b>	
<b>Sumber</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Barang</b>	<b>Harga</b>
Uang saku, dll	Rp .....	Alat tulis, dll	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
Total	Rp .....	Total	Rp .....

(Sumber: Ratna, 2016)

Penerimaan adalah uang yang diperoleh oleh seseorang. Uang yang diperoleh ini bisa bersumber dari mana saja, misalnya dari uang saku, upah, hadiah, membantu bekerja, dan lain-lain. Sedangkan pengeluaran adalah penggunaan uang yang dimiliki seseorang, misalnya digunakan untuk membeli buku, membeli kacamata, menabung, berbagi dengan anak panti asuhan, dan lain-lain. Pengeluaran tidak boleh lebih dari total pemasukan karena hal tersebut berarti uang yang kita miliki tidak cukup untuk membeli barang-barang yang ada di pengeluaran. Pengeluaran dan pemasukan perlu diseimbangkan agar pengelolaan keuangan bisa terlaksana dengan baik.

Ratna (2016) juga menyatakan bahwa alasan perlunya membuat anggaran pribadi adalah agar:

- 1) Uang yang dimiliki jelas diperoleh darimana dan digunakan untuk apa.
- 2) Tidak ada barang/jasa yang terlewatkan untuk dipenuhi hanya karena lupa.
- 3) Membantu seseorang agar terhindar dari sifat boros.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, maka diperlukan sebuah media perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Media perantara ini disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2010). Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *videorecorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer sehingga dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011). Dina Indriana (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang

mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi fasilitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Oemar Hamalik (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Lebih lanjut, Levi dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menari dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat yang sangat penting bagi kesuksesan proses belajar dan mengajar serta tujuan pembelajaran. Dina Indriana (2011) menyebutkan nilai dan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil tersebut.



- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

### **c. Penilaian Media Pembelajaran**

Proses penilaian media pembelajaran dilakukan dengan berpacu pada kriteria media pembelajaran. Bagja Waluya (2007) menyebutkan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam memilih media menurut Erickson (1993), yaitu:

- 1) Isi media pengajaran berguna dan penting bagi anak didik.
- 2) Kandungan media tersebut menarik minat anak didik.
- 3) Kandungan media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah diterapkan secara khusus.
- 4) Format penyajian diatur dan memenuhi tata urutan yang teratur.
- 5) Kandungan media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi mutakhir.
- 6) Konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas.
- 7) Isi dan presentasinya memenuhi standar.
- 8) Penyajiannya objektif.
- 9) Bahannya memenuhi standar kualitas teknis.
- 10) Bahan sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi.

## **4. Komik Edukasi “Impian Moni”**

### **a. Pengertian Komik Edukasi**

Komik merupakan media visual berbentuk dua dimensi. Scott McCloud (2008) menyatakan bahwa komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Komik dapat

memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Nana Sudjana (2013) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik saat ini banyak digunakan sebagai media pengajaran. Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Menurut Waluyanto (2005) komik sebagai media pembelajaran atau komik edukasi merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Komik merupakan jenis media visual yang berbentuk bahan cetak. Kelebihan media bahan cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, serta dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan

kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing (Dian Indriyani, 2011).

Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran atau komik edukasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang tersusun secara runtut menggambarkan suatu peristiwa atau cerita. Komik edukasi merupakan jenis media visual yang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

#### **b. Komik Edukasi sebagai Media Visual**

Nana Sudjana (2013) menjelaskan bahwa media visual atau lambang-lambang visual digunakan untuk memperjelas lambang verbal sehingga memungkinkan bagi para siswa untuk lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pembelajaran. Komik edukasi merupakan salah satu jenis media visual yang memadukan antara lambang visual dan lambang verbal. Studi mengenai penggunaan pesan visual dalam hubungannya dengan hasil belajar menunjukkan bahwa pesan visual yang moderat (berada dalam rentangan abstrak dan realistik) memberikan pengaruh tinggi terhadap prestasi belajar siswa.

Nana Sudjana (2013) juga menambahkan bahwa pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat, dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar, terlebih lagi gambar berwarna. Hasil studi juga menunjukkan bahwa siswa-siswa

pada pendidikan dasar lebih menyenangkan gambar berwarna daripada hitam putih, memilih foto daripada gambar, dan memilih gambar sederhana daripada yang rumit serta memilih realisme dalam hal bentuk dan warna.

**c. Kelebihan dan Kelemahan Komik Edukasi**

Wurianto (2009) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan penggunaan komik dalam pembelajaran. Kelebihan komik dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar.
- 2) Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Komik bersifat permanen.
- 4) Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.
- 5) Komik adalah bagian dari budaya populer.

Kelemahan-kelemahan komik edukasi diantaranya adalah:

- 1) Komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi.
- 2) Penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana.
- 3) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual.

Berdasarkan uraian di atas, komik memiliki beberapa kelemahan. Untuk itu, komik edukasi perlu dibuat dengan baik agar dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan komik sebagai media edukasi. Komik edukasi disusun semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat membaca siswa.

#### **d. Unsur-Unsur Komik Edukasi**

Komik edukasi sebagai salah satu media visual memiliki unsur-unsur media visual. Yudhi Munadi (2013) menyebutkan secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas:

##### **1) Garis**

Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Terdapat beberapa jenis garis yaitu garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig-zag.

##### **2) Bentuk**

Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.

##### **3) Warna**

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan antara penekanan juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.

#### 4) Tekstur

Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

#### 5) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

#### 6) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur yang terpenting.

#### 7) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

#### e. **Karakteristik Komik Edukasi sebagai Media Pembelajaran**

Komik edukasi sebagai media pembelajaran perlu menyampaikan isi materi pembelajaran dengan cara yang lebih sederhana. Nana Sudjana (2013) menyatakan pengajaran lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya. Visualisasi objek dan kejadian sebagai media pengajaran tidak hanya ditentukan oleh derajat realistiknya, melainkan bergantung kepada tujuan dan isi pesan yang harus dipelajarinya.

Komik edukasi sebagai rangkaian dari gambar yang menghasilkan cerita seharusnya mampu diambil maknanya oleh siswa. Nana Sudjana (2013) menyebutkan, dari hasil penelitian Seth Spaulding tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat *menarik minat belajar siswa secara efektif.*

- 2) Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat *ditafsirkan berdasarkan pengalaman di masa lalu* melalui penafsiran kata-kata.
- 3) Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam *menafsirkan* dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya.
- 4) Pada umumnya, anak-anak lebih menyukai *setengah atau satu halaman penuh gambar* disertai beberapa petunjuk yang jelas. Lebih baik lagi apabila lebih dari separuh isi *booklet* itu memuat ilustrasi gambar.
- 5) Ilustrasi gambar isinya *harus dikaitkan dengan kehidupan nyata*, agar minat para siswa menjadi efektif.
- 6) Isi ilustrasi gambar hendaknya ditata sedekimian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakn mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu *harus dipusatkan di bagian sebelah kiri atas medan gambar*.

Selanjutnya, dari 50 buah hasil penelitian Edmun Faison tentang penggunaan gambar dan grafik dalam pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal, *gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya cukup besar* sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati,



sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.

- 2) Terdapat bukti bahwa *gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih* dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin, serta kepribadian seseorang.
- 3) Berkaitan dengan gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak, suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah *pewarnaan* karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.

Komik edukasi berkaitan dengan seni grafis dimana grafis berarti melukiskan atau menggambarkan dengan garis-garis. Sebagai kata sifat, grafis diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat, atau penyajian yang efektif. Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Pada saat merancang media pengajaran perlu memperhatikan beberapa patokan yang diantaranya adalah kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna (Nana Sudjana, 2013).

Kesederhanaan dalam tata letak (*lay out*) media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya.

Lambang-lambang gambarnya harus diberi garis yang cukup tebal karena ingin ditonjolkan pentingnya, tetapi rincian penjelasannya cukup dengan garis-garis tipis saja. Perbedaan antara latar depan dan latar belakang adalah unsur pokok yang ditonjolkan. Tidak perlu hiasan-hiasan lain sebab akan membingungkan siswa. Perhatian siswa harus dipusatkan pada gagasan pokok atau inti pelajaran. Karena penggambaran ditujukan pada media instruksional yang bersifat formal, maka unsur seni dari penggambaran media instruksional harus dibatasi. Media perlu menggunakan kata-kata dengan huruf sederhana, kalimat-kalimatnya ringkas tetapi padat dan mudah dipahami siswa.

Keterpaduan mengandung pengertian ada hubungan erat di antara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhan berfungsi padu. Hal itu dapat dicapai dengan mempergunakan panah-panah petunjuk arah dan unsur-unsur visual lain, misalnya garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang.

Komik edukasi sebagai suatu bentuk kartun yang dirangkai dalam cerita juga memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan. Nana Sudjana (2013) menyatakan dalam memilih dan menilai kartun perlu diperhatikan beberapa hal, yaitu:

- 1) Pemakaiannya Sesuai dengan Tingkat Pengalaman

Kartun hendaknya dapat dimengerti oleh siswa pada saat kartun tersebut digunakan, termasuk juga karakter yang digunakan.

## 2) Kesederhanaan

Kartun yang baik hanya berisi hal yang penting-penting saja. Kartun banya bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas. Kemampuan imajinasi dan daya cipta artistik pencipta kartun tampak dari keseluruhan pengaruh yang dapat dicapai melalui unsur-unsur fisik dan gagasannya.

## 3) Lambang yang Jelas

Kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis.

### f. **Komik Edukasi “Impian Moni”**

Komik edukasi “Impian Moni” adalah komik edukasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang tersusun secara runtut menggambarkan suatu peristiwa atau cerita yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan. Judul “Impian Moni” pada komik edukasi ini diambil dari karakter tokoh utama pada cerita, yaitu Moni seorang anak yang memiliki impian-impian yang ingin dicapai.

Komik edukasi “Impian Moni” bertujuan untuk memberikan gambaran peristiwa atau cerita kepada siswa mengenai pengelolaan keuangan yang baik dengan membuat anggaran pribadi. Komik edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola keuangan saat ini dan saat dewasa nanti.

### **g. Penilaian Komik Edukasi**

Berdasarkan penilaian media pembelajaran menurut Erickson (1993), unsur-unsur komik edukasi menurut Yudhi Munadi (2013), dan karakteristik komik edukasi menurut Nana Sudjana (2013) maka penilaian komik edukasi ini didasarkan pada hal-hal berikut, yaitu:

#### **1) Aspek Materi**

- a) Kejelasan materi pembelajaran
- b) Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran
- c) Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran
- d) Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa
- e) Ketepatan penggunaan istilah keuangan
- f) Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran

#### **2) Aspek Media**

- a) Ketepatan ukuran
- b) Ketepatan penataan gambar
- c) Kemenarikan gambar
- d) Kesederhanaan media pembelajaran
- e) Keterpaduan aspek visual
- f) Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa
- g) Kejelasan alur cerita

#### **3) Aspek Bahasa**

- a) Kesederhanaan bahasa
- b) Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa

- c) Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi
- d) Penggunaan bahasa yang komunikatif
- e) Kesesuaian bahasa dengan EYD
- f) Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan

## **5. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar**

Sugiyanto (2011) menyatakan bahwa Siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia anak SD berkisaran antara 6 – 12 tahun. Menurut Havighurst (Sugiyanto, 2011) tugas perkembangan anak usia SD diantaranya adalah:

- 1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- 2) Membangun hidup sehat mengenai diri sendiri dan lingkungan.
- 3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok sebaya.
- 4) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- 5) Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- 6) Mengembangkan konsep-konsep hidup yang diperlukan dalam kehidupan.
- 7) Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku.

8) Mencapai kemandirian pribadi.

**b. Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar**

Piaget (1964) melalui Sri Esti Wuryani (2008) berpendapat bahwa terdapat empat tahap tingkatan perkembangan kognitif pada manusia, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-dewasa). Manusia melalui empat tahap perkembangan kognitif dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru dimana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah kompleks. Berikut merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget:

1) Sensorimotorik (0-2 tahun)

Kemampuan manusia pada tahap ini adalah manusia memiliki kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktivitas pada waktu itu.

2) Praoperasional (2-7 tahun)

Kemampuan manusia pada tahap ini adalah manusia mampu menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya. Manusia masih berpikir egosentris dan berpusat.

3) Operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini manusia mampu berpikir logis, konkret memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus, dan dapat

menghubungkan satu dimensi dengan dimensi yang lainnya. Manusia pada tahap ini kurang egosentris dan belum bisa berpikir abstrak.

4) Operasional formal (11 tahun-dewasa)

Pada tahap ini manusia memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

## **6. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)**

### **a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan untuk bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun metode penelitian pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu sosial (Sugiyono, 2013).

Soenarto dkk (2013) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan lebih dikenal dengan sebutan *educational research and development* yaitu suatu proses dalam mengembangkan produk pendidikan. Dalam penelitian dan pengembangan, produk pendidikan dapat berupa:

1) Materi pembelajaran

- 2) Perangkat pembelajaran
- 3) Media pembelajaran
- 4) Instrumen evaluasi dan asesmen pembelajaran
- 5) Model pembelajaran

**b. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2013) Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, mencakup berbagai aspek pendidikan seperti pengembangan kurikulum, materi pembelajaran, metode pembelajarn, media pembelajaran, manajemen laboratorium, pengembangan fasilitas, evaluasi dan asesmen pembelajaran, uji kompetensi, dan sertifikasi. Peningkatan kualitas pendidikan mengarah pada pencapaian beberapa sasaran sebagai berikut:

- 1) Memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi materi, proses, efisiensi dan efektivitas pembelajaran, serta hasil belajar.
- 2) Menumbuhkembangkan kebiasaan mencari solusi masalah yang dihadapi di kelas melalui penelitian agar dosen/guru lebih proaktif mencari pemecahan masalah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah.
- 3) Meningkatkan produktivitas karya ilmiah dosen/guru dalam pembelajaran.



- 4) Meningkatkan kolaborasi antar dosen dalam *team teaching* (pembelajaran tim) dan antara dosen dengan mahasiswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

### c. Model Penelitian dan Pengembangan

#### 1) Model Borg and Gall

Robert Heinich (1979) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan pendidikan dengan model Borg and Gall adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Berikut merupakan tahapan dalam pengembangan dengan model Borg and Gall:

- a) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Data Gathering*)

Pada tahap ini, peneliti mengkaji literatur tentang materi, observasi kelas, dan menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan.

- b) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti mendefinisikan tujuan yang akan dicapai, menentukan rangkaian materi, dan menguji cobakan instrumen dalam tahap kecil.

- c) Pengembangan Media Tahap Awal (*Developing Preliminary Form of Product*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan petunjuk dan model pembelajaran, buku pegangan, dan instrumen untuk mengevaluasi siswa.

d) Uji Coba Kelompok Kecil (*Preliminary Field Test*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dapat dilakukan pada 6 – 12 orang. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan media.

e) Revisi Media Awal (*Main Product Revision*)

Setelah uji coba rancangan model pertama, peneliti akan memperoleh kritik dan saran yang digunakan untuk merevisi media.

f) Uji Coba Awal (*Main Field Test*)

Tahap selanjutnya adalah pengujian produk di lapangan, disarankan mengambil 30 – 100 responden. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk dievaluasi.

g) Revisi Media (*Operational Product Revision*)

Revisi media dilakukan kembali setelah melakukan uji coba awal. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

h) Uji Coba Subjek Penelitian (*Operational Field Test*)

Setelah dua kali pengujian, implementasi media dapat dilakukan di lingkup yang lebih luas. Implementasi disarankan untuk dilakukan terhadap 40 – 200 orang responden dan pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen yang diperlukan.

i) Revisi Akhir (*Final Product Revision*)

Sebelum media disebar, maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi media.

j) Penyebaran dan Distribusi (*Dissemination and Distribution*)

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

## 2) Model *Four-D*

Rochmad (2012) menyatakan bahwa model *Four-D* dipandang sebagai model untuk pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model *Four-D* meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

a) Definisi (*define*)

Fase yang terdapat pada tahap definisi adalah analisis awal-akhir (*front-end analysis*) atau biasanya disebut analisis kebutuhan, analisis pembelajar atau siswa (*learner analysis*),

analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan membuat tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*). Tujuan dari kegiatan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengajaran (*instructional*). Melalui analisis ini maka dapat ditentukan tujuan dan kendala untuk materi pengajaran (*instruction materials*).

b) Desain (*design*)

Fase yang terdapat pada tahap ini adalah mengkonstruksi tes beracuan-kriteria (*constructing criterion referenced test*), pemilihan media (*media selection*), dan desain awal (*initial design*). Tujuan dari kegiatan pada tahap ini adalah mendesain *prototype* bahan ajar (*instructional material*). Kegiatan pada tahap ini dapat dilakukan setelah menentukan sekumpulan tujuan perilaku (*behavior objectives*) untuk perangkat pembelajaran yang telah ditentukan. Pemilihan format dan media untuk bahan dan produksi versi awal mendasari aspek utama pada tahap desain.

c) Pengembangan (*develop*)

Fase yang terdapat pada tahap pengembangan adalah penilaian ahli (*expert appraisal*) dan uji pengembangan (*development testing*). Tujuan dari kegiatan pada tahap ini adalah memodifikasi *prototype* bahan ajar. Meskipun banyak yang

telah dihasilkan pada tahap pendefinisian, hasilnya dipandang sebagai versi awal bahan ajar yang harus dimodifikasi sebelum menjadi versi akhir yang efektif. Umpan baik diperoleh melalui evaluasi formatif dan digunakan untuk merevisi bahan ajar.

d) *Penyebaran (disseminate)*

Fase yang terdapat pada tahap ini adalah pengujian validitas (*validating testing*) dan pengemasan (*packaging*). Tahap ini dilakukan apabila uji pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dan hasil penilaian ahli merekomendasikan komentar positif.

### 3) Model ADDIE

Robert Maribe Branch (2009) menyatakan bahwa ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ADDIE digunakan untuk membangun pembelajaran aktif di dalam kelas. Menciptakan produk dengan menggunakan model ADDIE adalah salah model yang paling efektif untuk digunakan. Hal ini karena model ADDIE memberikan kerangka petunjuk pada situasi yang kompleks yang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar lainnya. Model ADDIE terdiri dari empat tahap, yaitu:

a) *Analisis (Analyze)*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di lapangan yang menunjukkan adanya kesenjangan dari harapan dan kenyataan.

b) Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan verifikasi keinginan yang diharapkan dan menentukan metode penilaian yang akan digunakan.

c) Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, peneliti menghasilkan dan memvalidasi media atau model yang dibuat.

d) Implementasi (*Implement*)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan dan mengikutsertakan siswa untuk menggunakan media atau model yang dibuat.

e) Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini, peneliti mengukur kualitas produk dan proses pembelajaran pada saat sebelum implementasi dan setelah implementasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Ratna Candra Sari (2016) dalam penelitian yang berjudul “*Bringing Voluntary Financial Education in Emerging Economy: the Role of Financial Socialization during Elementary Years*”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh materi

pembelajaran literasi keuangan terhadap pengetahuan keuangan siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa siswa SD mampu mempelajari materi literasi keuangan melalui pembelajaran sehingga pengetahuan keuangan mereka meningkat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah fokus penelitian pada pembelajaran literasi keuangan dan penggunaan bahan ajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan keuangan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian pengembangan.

2. Indriana Mei Listiyani (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI”. Validasi komik dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan tes. Angket kelayakan untuk ahli dan praktisi sedangkan soal tes ditujukan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik akuntansi ini sangat layak untuk digunakan, terbukti dengan skor penilaian oleh ahli materi dengan jumlah 131,11 atau sebesar 87,54% (sangat baik), skor penilaian ahli media dengan jumlah 105,50 atau sebesar 92% (sangat baik), dan skor penilaian oleh praktisi pembelajaran dengan jumlah 169 atau sebesar 99,39% (sangat baik). Pada uji coba lapangan pembelajaran dengan menggunakan komik akuntansi,

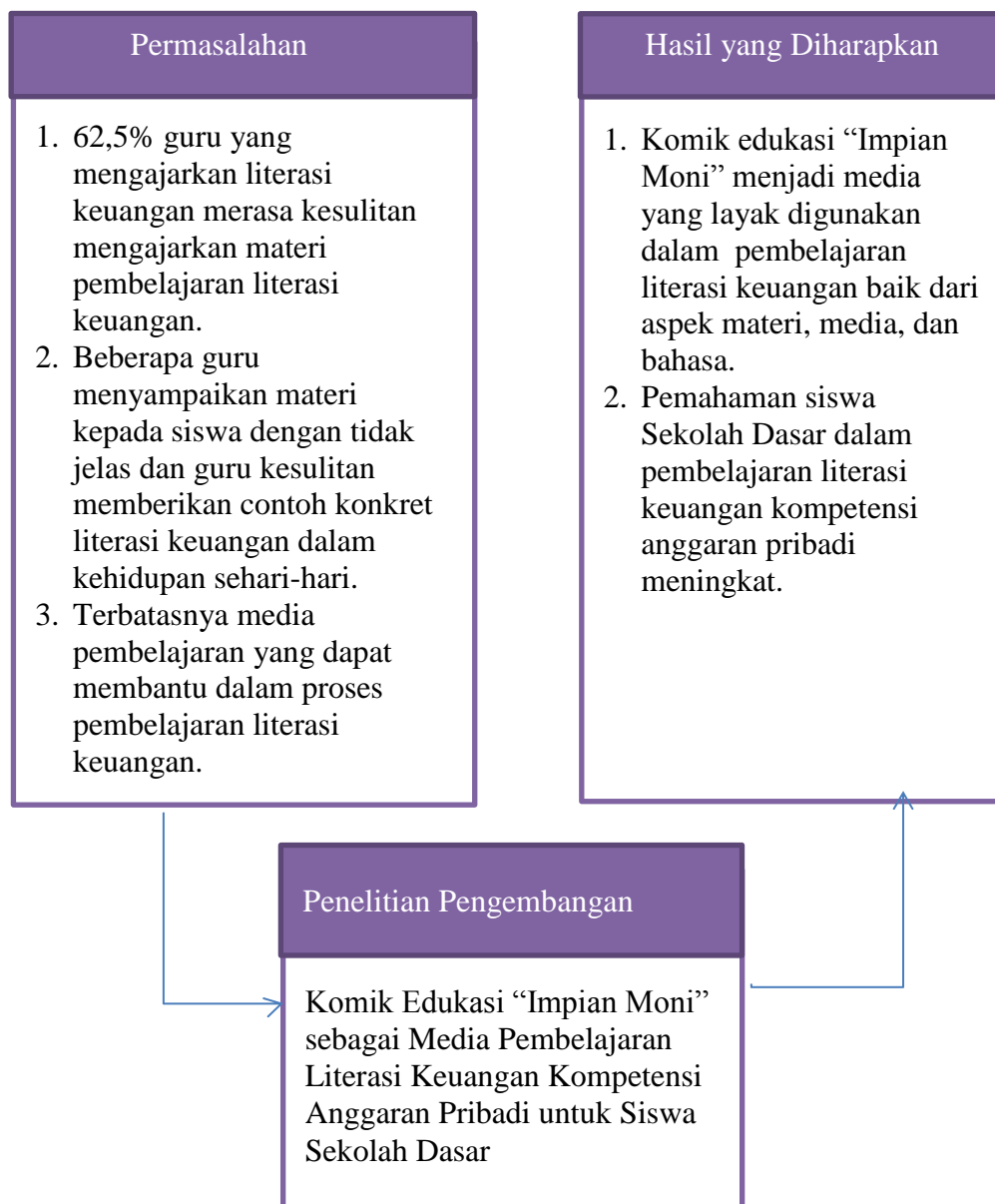
berhasil meningkatkan rata-rata nilai test siswa dari 51,88 menjadi 92,5. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMA Kelas XI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada subjek penelitian. Subjek penelitian ini menggunakan siswa SMA sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan menggunakan siswa SD.

3. Uji Siti Barokah (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI”. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru akuntansi SMA, dan siswa kelas XI. Hasil dari penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan skor rata-rata 4,25 oleh ahli media, 4,52 oleh ahli materi, dan 4,21 oleh guru. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah model yang digunakan yaitu model 4-D. Perbedaannya pada subjek penelitian, penelitian ini menggunakan siswa SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan siswa SD.
4. Eko Yuli Supriyanta (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan



Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo”. Media dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gal yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 4,14 (kesesuaian kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian materi termasuk kriteria baik) dan 4,07 (pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis termasuk kriteria baik). Sementara itu, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing secara berturut-turut 4,19 (kriteria baik), 4,26 (sangat baik), dan 4,14 (baik). Secara kualitatif, media komik mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan adalah pada subjek penelitiannya, yaitu siswa SD. Sedangkan perbedaannya adalah pada model pengembangannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall sedangkan penelitian yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan *Four-D*.

### C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Literasi keuangan merupakan proses peningkatan pemahaman masyarakat mengenai konsep keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran literasi keuangan kini diterapkan di beberapa Sekolah Dasar sebagai *pilot project* pembelajaran literasi keuangan di Indonesia. Namun, pada kenyataannya 62,5% guru yang mengajarkan literasi keuangan merasa

kesulitan mengajarkan materi pembelajaran literasi keuangan. Guru masih kesulitan untuk memberikan contoh konkret literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran literasi keuangan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengkonkretkan berbagai konsep yang abstrak. Media pembelajaran literasi keuangan yang digunakan di sekolah masih terbatas sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran literasi keuangan.

Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah komik edukasi. Komik edukasi “Impian Moni” adalah komik edukasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang tersusun secara runtut menggambarkan suatu peristiwa atau cerita yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan. Komik edukasi “Impian Moni” bertujuan untuk memberikan gambaran peristiwa atau cerita kepada siswa mengenai pengelolaan keuangan yang baik dengan membuat anggaran.

Media komik edukasi “Impian Moni” dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru. Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media komik edukasi “Impian Moni”. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan validasi oleh

ahli. Sedangkan tahap yang terakhir adalah *disseminate* atau penyebarluasan produk akhir ke beberapa sekolah.

Pengembangan media komik edukasi “Impian Moni” kompetensi anggaran pribadi diharapkan komik ini layak digunakan dalam pembelajaran literasi keuangan. Komik edukasi ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman literasi keuangan khususnya dalam hal membuat anggaran pribadi.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan aspek materi, media, dan bahasa komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni”?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Nana Syaodih (2009) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat 4 tahapan dalam penelitian pengembangan model *Four-D* yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

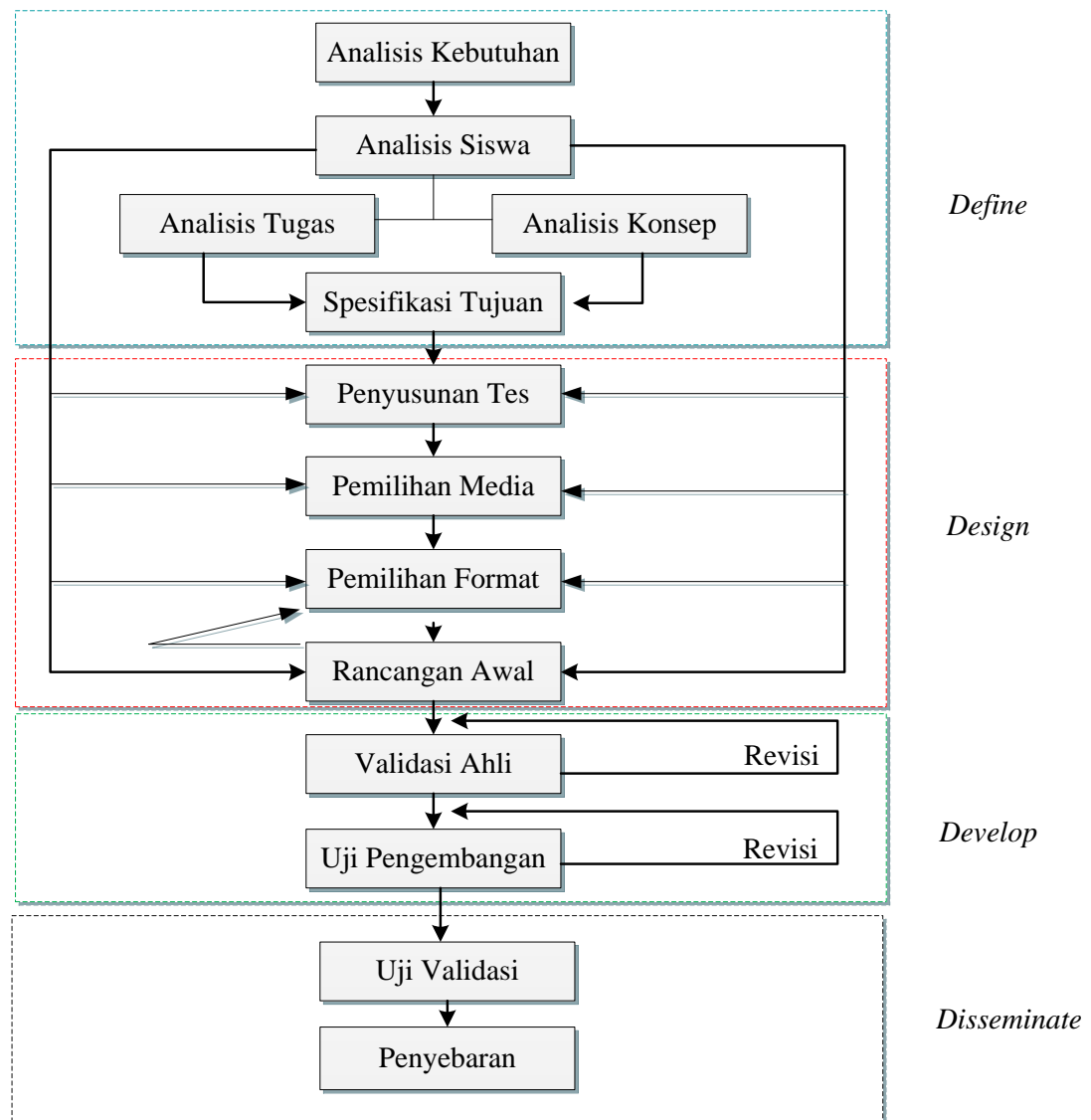
Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Pakel yang beralamat di Komplek Masjid Mataram, Jl. Pakel Baru No. 40 Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilakukan bertahap dari bulan November 2015 hingga Maret 2016.

##### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Four-D* oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan *Four-D* terdiri atas 4 tahap utama yaitu:

- 1) *Define* (pendefinisian),
- 2) *Design* (perancangan),
- 3) *Develop* (Pengembangan),
- 4) *Disseminate* (penyebaran).

Berikut ini merupakan diagram alur pengembangan komik edukasi “Impian Moni” seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alur Pengembangan Komik Edukasi

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap ini terdiri dari lima langkah pokok, yaitu analisis

kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran, dan analisis tugas.

a. Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini, peneliti menetapkan masalah mendasar yang dihadapi oleh siswa dalam hal pembelajaran literasi keuangan. pada tahap ini, dilakukan studi kebutuhan di SD Muhammadiyah Pakel mengenai pembelajaran literasi keuangan dengan melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi, fakta, dan permasalahan tentang pembelajaran literasi keuangan di sekolah sehingga dapat dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan pada awal perencanaan. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, kemampuan ekonomi, usia, dan tingkat kedewasaan.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup beberapa

hal yaitu: 1) analisis struktur isi, 2) analisis prosedural, 3) analisis proses informasi, 4) analisis konsep, dan 5) perumusan tujuan.

d. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk memilih, merinci, dan menetapkan secara sistematis konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis kebutuhan. Analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep dan analisis tugas yang sebelumnya telah dilakukan. Indikator tersebut selanjutnya akan menjadi tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dan sekaligus sebagai dasar penyusunan butir soal.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi literasi keuangan yang diberikan.



b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran yang bersumber dari media dengan landasan bahwa konsep dan prinsip literasi keuangan akan disampaikan melekat pada media tersebut. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran literasi keuangan mengenai anggaran pribadi, akan digunakan media pembelajaran berupa komik edukasi “Impian Moni”.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan dengan memilih format komik edukasi yang akan dibuat. Pemilihan format ini disesuaikan dengan subjek penelitian, yaitu siswa SD.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Penentuan Tema

Sebelum membuat komik edukasi, peneliti menentukan tema cerita yang akan digunakan sebagai landasan pembuatan komik edukasi. Tema yang akan dibuat berkaitan dengan pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi.

2) Pembuatan Karakter Tokoh

Agar komik edukasi “Impian Moni” sesuai dengan perkembangan anak, maka perlu dibuat karakter tokoh yang sesuai

dengan usia anak. Karakter tokoh dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca komik edukasi “Impian Moni”.

### 3) Pembuatan *Story Board*

*Story board* merupakan deskripsi tiap tampilan, memuat komponen apa saja yang ada pada tampilan satu layar tertentu. *Story board* disesuaikan dengan kehidupan siswa yang *notabene*-nya adalah anak-anak.

### 4) Pembuatan Komik Edukasi

Pembuatan komik edukasi diawali dengan pembuatan sketsa gambar. Sketsa gambar ini akan di *scan* dan digambar dalam bentuk digital. Setelah gambar berbentuk digital, maka ditambah dengan tulisan-tulisan pesan yang ditulis dalam *ballon text*.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari penilaian para ahli dan uji lapangan. Berikut penjelasan mengenai penilaian para ahli dan uji lapangan:

### a. Penilaian para ahli

Komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan akan dilakukan penilaian/divalidasi oleh para ahli (validator). Validator tersebut adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang berkompeten dan mengerti tentang komik edukasi “Impian Moni”. Adapun hal-hal yang divalidasi oleh validator mencakup:

#### 1) Validasi Materi

Validasi isi dilakukan oleh ahli materi yang memahami tentang literasi keuangan. Validasi isi dilakukan dengan mengukur kesesuaian isi komik edukasi “Impian Moni” dengan materi anggaran pribadi dalam pembelajaran literasi keuangan.

#### 2) Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yang memahami tentang tata bahasa. Ahli bahasa menilai kalimat-kalimat dan pemilihan kata pada komik edukasi “Impian Moni”..

#### 3) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yang memahami tentang media pembelajaran. Ahli media menilai mengenai aspek media komik edukasi.

#### 4) Validasi Guru

Guru sebagai praktisi pendidikan memvalidasi seluruh aspek dalam komik edukasi “Impian Moni” yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa.

#### b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan terhadap 10 siswa SD kelas IV. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap komik edukasi “Impian Moni”.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan yang telah dikembangkan pada skala lebih luas, misalnya di kelas lain dan di sekolah lain. Tahap penyebaran (*disseminate*) terdiri dari dua langkah, yaitu:

##### a. Uji Validasi

Sebelum media pembelajaran disebarluaskan, maka perlu dilakukan evaluasi atas penggunaan produk. Evaluasi ini berupa pemberian tes kepada kelas uji validasi yaitu kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel.

##### b. Penyebaran

Penyebaran merupakan proses terakhir dalam penelitian pengembangan model *Four-D*. Penyebaran akan dilakukan di SD Muhammadiyah Sopen dan SD Muhammadiyah Jogokariyan.

### D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah subjek uji pengembangan dan subjek uji validasi yang terdiri dari 42 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pakel. Objek dalam penelitian ini adalah komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa Sekolah Dasar.

### E. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes. Menurut Sugiyono (2013) angket merupakan teknik pengumpulan data

yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan komik edukasi “Impian Moni” yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap komik edukasi “Impian Moni”. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Suharsimi Arikunto, 2010: 266). Instrumen tes ditujukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis, yaitu:

##### **1. Angket Uji Validitas Instrumen Penelitian**

Angket uji validitas instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kelayakan angket uji kelayakan komik edukasi “Impian Moni” dan angket respon siswa. Angket ini diuji oleh seorang dosen ahli.

##### **2. Angket untuk Uji Kelayakan**

###### **a) Lembar validasi untuk ahli materi**

Lembar ini digunakan untuk penilaian terhadap materi yang disajikan dalam komik edukasi “Impian Moni”. Kisi-kisi penilaian aspek materi ditunjukkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi penilaian aspek materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1.	Kejelasan materi pembelajran	3
2.	Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	2
3.	Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	3
4.	Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa	2
5.	Ketepatan penggunaan istilah keuangan	1
6.	Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	2
Jumlah		13

## b) Lembar validasi untuk ahli media

Lembar validasi ini digunakan oleh ahli media untuk menilai media komik edukasi “Impian Moni” yang dilihat dari sisi media dalam komik edukasi. Kisi-kisi penilaian aspek media ditunjukkan dalam tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi penilaian aspek media

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1.	Ketepatan ukuran	3
2.	Ketepatan penataan gambar	3
3.	Kemenarikan gambar	3
4.	Kesederhanaan media pembelajaran	6
5.	Keterpaduan aspek visual	1
6.	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa	3
7.	Kejelasan alur cerita	1
Jumlah		20

## c) Lembar validasi untuk ahli bahasa

Lembar validasi ini digunakan oleh ahli bahasa untuk menilai penggunaan bahasa dan tata bahasa yang digunakan dalam media

komik edukasi “Impian Moni”. Kisi-kisi penilaian aspek bahasa ditunjukkan dalam tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi penilaian aspek bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1.	Kesederhanaan bahasa	3
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa	2
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi	1
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	1
5.	Kesesuaian bahasa dengan EYD	3
6.	Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	1
Jumlah		11

d) Lembar validasi untuk guru

Lembar validasi ini digunakan oleh guru untuk menilai media komik edukasi “Impian Moni” yang dilihat dari aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Kisi-kisi lembar validasi guru ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi lembar validasi guru

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
	<b>Aspek Materi</b>	
1.	Kejelasan materi pembelajaran	3
2.	Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	2
3.	Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	3
4.	Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa	2
5.	Ketepatan penggunaan istilah keuangan	1
6.	Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	2
	<b>Aspek Media</b>	
1.	Ketepatan ukuran	3
2.	Ketepatan penataan gambar	3
3.	Kemenarikan gambar	3
4.	Kesederhanaan media pembelajaran	6
5.	Keterpaduan aspek visual	1
6.	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa	3
7.	Kejelasan alur cerita	1
	<b>Aspek Bahasa</b>	
1.	Ketepatan ukuran	3
2.	Ketepatan penataan gambar	3
3.	Kemenarikan gambar	3
4.	Kesederhanaan media pembelajaran	6
5.	Keterpaduan aspek visual	1
6.	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa	3
7.	Kejelasan alur cerita	1
Jumlah		44

### 3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan pada saat uji pengembangan. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa tersebut ditunjukkan pada tabel 7.



Tabel 7. Kisi-kisi angket respon siswa

Aspek yang dinilai	Butir nomor	Jumlah
Isi/Materi	1,2,3	3
Media	4,5,6,7,8,9,10	7
Bahasa	11,12	2
Jumlah		12

#### 4. Lembar Tes Siswa

Lembar tes siswa digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi literasi keuangan yang telah diberikan. Terdapat dua lembar tes yang diberikan kepada siswa yaitu lembar *pretest* dan lembar *posttest*.

### G. Teknik Analisis Data

#### 1. Data Uji Kelayakan

Data lembar validasi instrumen, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, penilaian ahli bahasa, penilaian guru, dan respon siswa disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Analisis data lembar penilaian menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Langkah pertama adalah mencari skor rata-rata penilaian produk.

Rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : skor rata-rata

$n$  : jumlah butir, dan

$\sum x$  : jumlah skor butir

- b. Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh, dikonversikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas produk.

Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8. Kategori Penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2005: 53)

No.	Interval Skor	Nilai	Kategori
1.	$\bar{X} > x_i + 1,8 \text{ SBi}$	A	Sangat layak
2.	$\bar{X} - 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} \leq x_i + 1,8 \text{ SBi}$	B	Layak
3.	$\bar{X} - 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} \leq x_i + 0,6 \text{ SBi}$	C	Cukup Layak
4.	$\bar{X} - 1,8 \text{ SBi} < \bar{X} \leq x_i - 0,6 \text{ SBi}$	D	Kurang Layak
5	$\bar{X} \leq x_i - 1,8 \text{ SBi}$	E	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor aktual

$x_i$  : rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBi : Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Berdasarkan rumus pada tabel di atas, dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kualitas media yang dikembangkan. Jika nilai  $\bar{X}$  dan SBi disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel di atas, maka akan diperoleh pedoman konversi seperti disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif untuk Interval 1 sampai 5

No.	Interval Skor	Nilai	Kategori
1.	$\bar{X} > 4,2$	A	Sangat layak
2.	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	B	Layak
3.	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	C	Cukup Layak
4.	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	D	Kurang Layak
5	$\bar{X} \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Layak

## 2. Data Penilaian Hasil Belajar Siswa

Untuk data hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) akan dianalisis dengan menggunakan *Paired Sample T-test* dan *gain test*. Analisis *Paired Samples T-test* dilakukan dengan aplikasi SPSS untuk melakukan uji T terhadap data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data *gain-test* dilakukan dengan menghitung nilai *gain* (*g*) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Hake (2012)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh nilai atau skor yang menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* untuk mendapatkan keterangan mengenai peningkatan hasil belajar siswa tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah. Interpretasi nilai *gain* ditunjukkan pada tabel 10.

Tabel 10. Kriteria nilai *gain*

Nilai <i>g</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan dilaksanakan selama 5 bulan terhitung dari bulan November 2015 hingga Maret 2016. Prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

Tabel 11. Waktu pelaksanaan penelitian

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> a. Analisis Kebutuhan b. Analisis Siswa c. Analisis Tugas d. Analisis Konsep e. Spesifikasi Tujuan	November 2015
2. <i>Design</i> a. Penyusunan Tes b. Pemilihan Media c. Pemilihan Format d. Rancangan Awal.	Desember 2015 – Januari 2016
3. <i>Develop</i> a. Tahap Validasi Ahli b. Revisi c. Uji Pengembangan	Februari 2016
4. <i>Disseminate</i> a. Uji Validasi b. Penyebaran	Februari – Maret 2016

## 2. Data Hasil Penelitian

### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

#### 1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menetapkan masalah mendasar yang dihadapi oleh siswa dalam hal pembelajaran literasi keuangan, khususnya dalam kompetensi anggaran pribadi. Analisis kebutuhan pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang digunakan.

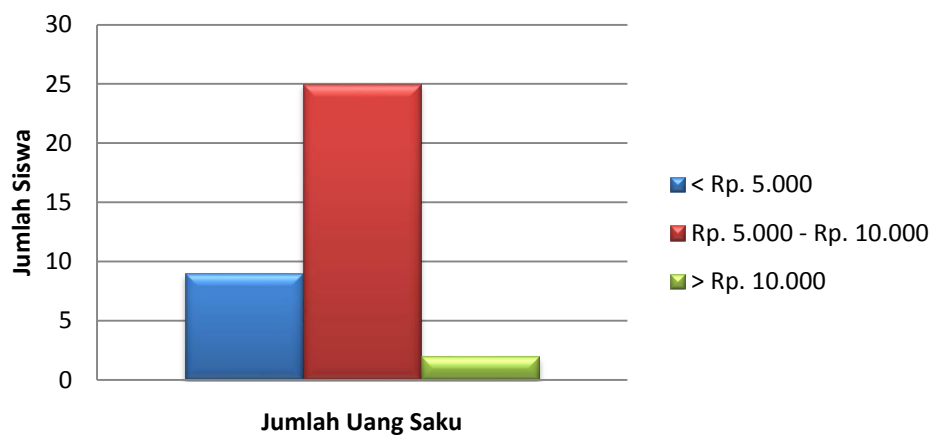
Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim riset LPDP UNY pada tanggal 11 November 2015 di kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel pada pembelajaran literasi keuangan, konsep literasi keuangan yang disampaikan guru kepada siswa belum jelas dan contoh-contoh literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari juga belum begitu konkret. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penerapan pembelajaran literasi keuangan ini masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran literasi keuangan yang dapat digunakan oleh siswa memahami pembelajaran. Pengembangan yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran literasi keuangan khususnya pada kompetensi anggaran pribadi.

## 2) Analisis Siswa

Analisis siswa perlu dilakukan karena media dan materi harus disesuaikan dengan sasaran pengguna yaitu siswa SD kelas IV. Usia siswa SD kelas IV berkisar antara 7-11 tahun. Menurut Piaget (1964) melalui Sri Esti Wuryani (2008) usia 7-11 tahun termasuk pada fase operasional konkret dimana siswa mulai menggunakan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan benda konkret dan belum bisa berpikir abstrak.

Pada tahap ini peneliti melakukan survei terhadap jumlah uang saku, kebiasaan penggunaan uang saku dan rencana penggunaan uang saku siswa SD. Hal ini dikarenakan uang saku adalah penerimaan yang sebagian besar diperoleh oleh siswa SD meskipun terdapat beberapa siswa SD yang memperoleh uang dari hal lain. Hasil survei yang dilakukan pada 36 siswa yang berada di kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel digambarkan dalam gambar 3, gambar 4, gambar 5, dan gambar 6.

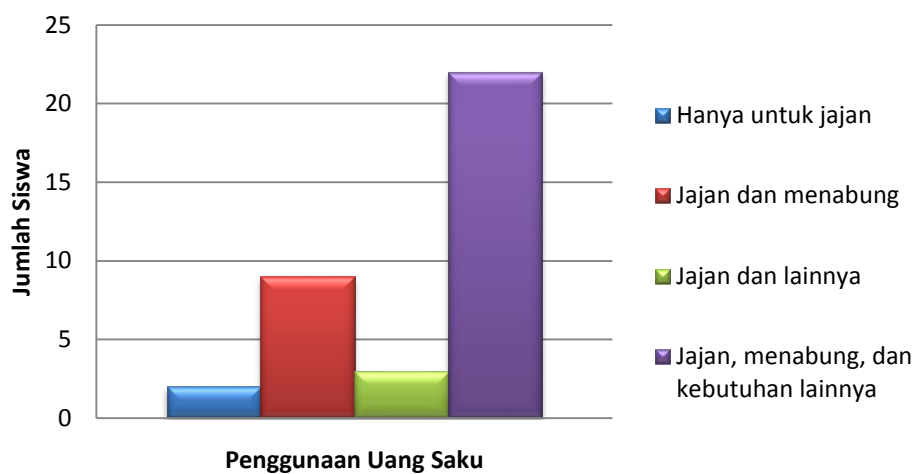
### Survei Jumlah Uang Saku Siswa



Gambar 3. Grafik Survei Jumlah Uang Saku Siswa

Pada gambar 3 mengenai grafik survei jumlah uang saku siswa di atas menunjukkan bahwa 25 siswa memiliki uang saku sebesar Rp. 5.000 – Rp. 10.000 per hari, 9 siswa memiliki uang saku kurang dari Rp. 5.000, dan 2 siswa memiliki uang saku lebih dari Rp. 10.000. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki uang saku sebesar Rp. 5.000 – Rp. 10.000 per hari.

### Survei Penggunaan Uang Saku Siswa



Gambar 4. Grafik Survei Penggunaan Uang Saku Siswa

Pada gambar 4 mengenai grafik survei penggunaan uang saku siswa di atas menunjukkan bahwa 2 siswa menggunakan uang sakunya hanya untuk jajan, 9 siswa menggunakan uang sakunya untuk jajan dan menabung, 3 siswa menggunakan uang sakunya untuk jajan dan kebutuhan lainnya, serta 22 siswa menggunakan uang sakunya untuk jajan, menabung, dan kebutuhan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan uang sakunya untuk jajan, menabung, dan kebutuhan lainnya.

#### **Survei Kemampuan Siswa dalam Mengontrol Uang yang**

##### **Dimiliki**



Gambar 5. Grafik Survei Kemampuan Siswa dalam Mengontrol Uang yang Dimiliki

Pada gambar 5 mengenai grafik survei penggunaan uang yang tiba-tiba habis di atas menunjukkan bahwa 32 siswa tidak mampu mengontrol pengeluaran dengan baik. Sedangkan 4 siswa lainnya tidak pernah mengalami hal tersebut. Hal ini menunjukkan



bahwa sebagian besar siswa tidak mampu mengontrol pengeluaran dengan baik.

#### Survei Kemampuan Siswa Menganalisis Kebutuhan



Gambar 6. Grafik Survei Perencanaan Keuangan Siswa

Pada gambar 6 mengenai grafik survei kemampuan siswa dalam menganalisis kebutuhan menunjukkan bahwa 30 siswa mampu menganalisis kebutuhan yang perlu dipenuhi sedangkan 6 siswa lainnya tidak mengetahui hal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menganalisis kebutuhan yang perlu dipenuhi.

### 3) Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan

Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar siswa dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis tugas diperoleh dari standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pada analisis konsep dilakukan analisis terhadap materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran. materi ini didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar anggaran pribadi.

Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep tersebut maka disusun spesifikasi tujuan. Spesifikasi tujuan ini menjadi dasar untuk mengkonstruksi tes desain instruksional. Spesifikasi tujuan ini merupakan indikator pencapaian pembelajaran.

Hasil dari analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan ditunjukkan pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Standar Kompetensi	Memahami konsep menghasilkan ( <i>earning</i> ) dan menggunakan ( <i>spending</i> ) uang dengan bijak.
2.	Kompetensi Dasar	Membuat anggaran pribadi
3.	Indikator Pencapaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menjelaskan pengertian anggaran pribadi.</li> <li>2. Siswa mampu menjelaskan komponen anggaran pribadi.</li> <li>3. Siswa mampu menjelaskan tujuan pembuatan anggaran pribadi.</li> <li>4. Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang ada dalam anggaran pribadi.</li> <li>5. Siswa mampu membuat anggaran pribadi untuk dirinya sendiri.</li> </ol>
4.	Materi Pokok	Anggaran Pribadi

#### b. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah

komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi. Tahap perancangan meliputi:

1) Penyusunan tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui penggunaan komik edukasi. Tes disusun berdasarkan kompetensi, tujuan umum, dan indikator pencapaian pembelajaran. Kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Kisi-kisi tes untuk siswa

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	
Memahami konsep menghasilkan ( <i>earning</i> ) dan menggunakan ( <i>spending</i> ) uang dengan bijak.	Membuat anggaran pribadi.	1. Siswa mampu menjelaskan pengertian anggaran pribadi.	PG: 2 Esai: 0
		2. Siswa mampu menjelaskan komponen anggaran pribadi.	PG: 5 Esai: 0
		1. Siswa mampu menjelaskan tujuan pembuatan anggaran pribadi.	PG: 1 Esai: 0
		2. Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang ada dalam anggaran pribadi.	PG: 2 Esai: 1
		1. Siswa mampu membuat anggaran pribadi untuk dirinya sendiri.	Esai: 1

Keterangan: PG= Pilihan Ganda

Tes ini terdiri atas dua tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media komik

edukasi dalam pembelajaran literasi keuangan dan *posttest* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media komik edukasi dalam pembelajaran literasi keuangan.

## 2) Pemilihan media

Pemilihan media yang dikembangkan didasarkan pada analisis yang dilakukan sebelumnya, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi untuk siswa sekolah dasar.

## 3) Pemilihan format

Pemilihan format media komik edukasi “Impian Moni” dibuat sebagai berikut:

1. Ilustrasi gambar dibuat untuk membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
2. Setiap halaman terdapat setengah atau satu halaman penuh gambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
3. Ilustrasi gambar dikaitkan dengan kehidupan nyata.
4. Ilustrasi gambar ditata dengan baik agar tidak bertentangan dengan gerakan mata pembaca.

5. Gambar yang dibuat erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya tepat.
  6. Gambar dibuat berwarna.
- 4) Rancangan awal
- a) Penentuan tema

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam merancang media komik edukasi “Impian Moni” adalah penentuan tema. Tema ini ditentukan berdasar pada kompetensi dan tujuan pembelajaran. Tema dalam komik edukasi “Impian Moni” adalah Cerdas Mengelola Uang dengan Membuat Anggaran Pribadi.

- b) Pembuatan karakter tokoh

Karakter tokoh dalam komik edukasi “Impian Moni” dibuat sesuai dengan perkembangan anak. Terdapat tujuh tokoh dalam komik edukasi ini dengan karakter yang berbeda-beda. Perbedaan khas yang disajikan dalam komik edukasi ini dengan komik edukasi lainnya adalah karakter tokoh dalam komik ini sebagian besar menggunakan ciri khas topi hewan. Tujuh tokoh dalam komik edukasi ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- (1) Moni, seorang anak perempuan yang saat ini sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Moni adalah topi panda. Moni adalah sosok yang cerita dan agak tomboi.

- (2) Milo, seorang anak perempuan yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki oleh Milo adalah kacamata bulat dan topi kucing. Ia juga memiliki rambut yang selalu dikepang. Milo merupakan sahabat Moni.
- (3) Ola, seorang anak perempuan yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Ola adalah topi kelinci ungu ola adalah teman sebangku Moni.
- (4) Sibi, seorang anak laki-laki yang saat ini duduk di kelas 4 SD Cerdas. Sibi merupakan teman sepermainan Moni. Ciri khas Sibi adalah topi berbentuk tikus.
- (5) Cito, seorang anak laki-laki yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas Cito adalah topi berbentuk keledai.
- (6) Bunda Nunu, seorang wanita berusia 35 tahun yang merupakan Ibunda Moni. Bunda Nunu bekerja sebagai pembuat kue.
- (7) Bu Guru, seorang wanita yang mengajar di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki oleh Bu Guru adalah orang yang lemah lembut dan menyenangkan.

Tokoh utama dalam komik edukasi ini adalah Moni. Tokoh pendamping dalam komik edukasi ini adalah Milo, Ola, Sibi, Cito, Bunda Nunu, dan Bu Guru.

c) Pembuatan *Story Board*

*Story board* dalam komik edukasi “Impian Moni” dibuat berdasarkan tema dan karakter tokoh komik edukasi. *Story board* dibuat dengan menentukan alur cerita terlebih dahulu. Alur cerita dalam komik edukasi ini adalah sebagai berikut:

*Moni adalah seorang siswa kelas 4 SD Cerdas. Seperti siswa pada umumnya, Moni diberikan uang saku setiap minggunya. Minggu ini Moni menerima uang saku lebih banyak dari biasanya, yaitu Rp. 50.000. Bunda Nunu memberikan uang saku sebesar Rp. 50.000 karena Moni membantu Bunda untuk mengantarkan kue ke warung Bu Ela.*

*Pada saat di Sekolah, Moni bertemu dengan dua sahabatnya yaitu Milo dan Ola. Moni bercerita kalau dia menerima uang saku lebih banyak dari biasanya. Karena uang sakunya lebih banyak, maka Monipun jajan lebih banyak dari biasanya. Saat sedang asyik makan jajan, Sibi dan Cito datang menghampiri Moni, Milo, dan Ola. Mereka berencana untuk mengajak pergi ke taman bermain dan akhirnya semuanya sepakat untuk pergi ke taman bermain hari Rabu.*

*Hari Rabupun telah tiba. Sepulang sekolah anak-anak bersiap diri untuk pergi ke taman bermain. Di taman bermain tidak hanya ada banyak wahana permainan, tetapi juga banyak penjual baik penjual makanan ataupun mainan. Anak-anak*

*bermain ayunan bersama dan akhirnya mereka pun membeli mainan sesuai dengan keinginan mereka masing-masing.*

*Sesampainya di rumah, Moni merasa sedih karena uang mingguannya tinggal Rp. 1.000 padahal ia juga belum menabung. Masih banyak hari yang belum dilaluinya, yaitu hari Kamis, Jumat, dan Sabtu. Moni berpikir kalau ia tidak bisa jajan di hari-hari tersebut.*

*Pagi harinya diadakan ulangan di kelas 4 SD Cerdas. Moni dan teman-temannya bersiap untuk ulangan. Namun hal buruk pun menimpa Moni. Moni lupa kalau bolpoinnya sudah habis. Ia pun berusaha meminjam teman sebangkunya tetapi ternyata temannya hanya memiliki satu bolpoin. Pada saat teman-teman yang lain sudah mengerjakan soal, Moni masih bingung bagaimana ia dapat mengerjakan soal. Ia pun memberanikan diri untuk menyampaikan masalahnya pada Bu Guru. Bu Guru memberikan solusi kepada Moni untuk membeli bolpoin di koperasi. Tetapi solusi tersebut tidak dapat dilakukan Moni karena uangnya sudah habis. Bu Guru menanyakan kepada teman-teman Moni siapa yang dapat meminjami Moni bolpoin. Dan akhirnya Moni dipinjami bolpoin oleh Milo.*

*Moni menyesal tidak mengatur uangnya karena uangnya tiba-tiba habis dan tidak bisa membeli barang yang*



*diperlukannya. Bu Gurupun mengajarkan Moni cara membuat anggaran pribadi. Bu Guru juga menerangkan kepada Moni manfaat membuat anggaran pribadi.*

*Setelah kejadian tersebut, Moni mulai mengatur keuangannya dengan membuat anggaran pribadi. Di minggu selanjutnya, ia mencoba membuat anggaran pribadi seperti yang diajarkan oleh Bu Guru.*

Alur cerita yang telah dibuat tersebut disusun dalam bentuk *story board* sebuah komik yaitu dengan membaginya ke dalam panel. Di dalam komik edukasi ini terdapat 62 panel. Setiap panel menggambarkan kejadian, suasana, dan percakapan yang terjadi. Panel tersebut saling berkesinambungan satu sama lain.

#### d) Pembuatan komik edukasi

Pembuatan komik edukasi didasarkan pada *story board* yang telah dibuat. Pembuatan komik edukasi dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

##### (1) Pembuatan sketsa komik edukasi

Sketsa komik edukasi ini digambar di kertas HVS A4 dengan berdasar pada *story board*. Sketsa komik edukasi yang sudah jadi kemudian di *scan* agar dapat dibuat dalam bentuk digital.

## (2) Digitalisasi komik edukasi

Digitalisasi komik edukasi dilakukan dengan menggunakan hasil *scan* sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Proses digitalisasi komik edukasi ini dibuat dengan bantuan *pen tablet* dan program *Adobe Photoshop CS5*.

## (3) Pewarnaan

Pada saat proses digitalisasi sketsa gambar selesai, maka langkah selanjutnya adalah pewarnaan gambar. Pewarnaan ini dilakukan dengan menggunakan seni lukis digital melalui program *Adobe Photoshop CS5*. Warna yang dipilih dalam gambar ilustrasi komik edukasi adalah perpaduan berbagai warna yang cerah dan menarik bagi anak-anak.

## (4) Pembuatan desain sampul

Pembuatan desain sampul terdiri dari sampul depan dan sampul belakang. Sampul depan berisi informasi tentang judul, kompetensi pembelajaran, gambar sampul, dan nama penulis. Sampul belakang berisi tentang sinopsis komik edukasi.

## (5) Pembuatan informasi tambahan

Informasi tambahan yang diperlukan dalam komik edukasi ini adalah halaman kontributor, halaman

persembahan, dan tentang penulis. Halaman kontributor komik edukasi berisi tentang penulis, editor, pembuat ilustrasi, pembuat pewarna digital, penata letak, dan pembuat desain sampul. Halaman persembahan berisi tentang kalimat persembahan komik edukasi. Halaman tentang penulis berisi mengenai riwayat penulis komik edukasi.

#### (6) Penataan gambar

Setelah proses pembuatan gambar ilustrasi, desain cover, dan informasi tambahan selesai, maka langkah selanjutnya adalah penataan gambar. Penataan gambar dibuat dengan program *Adobe InDesign CS5*. Penataan ini meliputi penataan halaman sampul, halaman kontributor, halaman prakata komik edukasi, dan ilustrasi gambar komik edukasi.

#### (7) Pencetakan komik

Komik edukasi “Impian Moni” dicetak pada kertas ukuran A5. Halaman sampul komik edukasi menggunakan kertas AP150 dan isi komik edukasi menggunakan kertas *HVS Full Color*.

### c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi komik edukasi “Impian Moni” oleh validator yang terdiri dari validator materi,

validator media, validator bahasa, dan validator praktisi (guru). Validator materi melakukan validasi terhadap materi yang disajikan di dalam komik edukasi “Impian Moni”. Validator media melakukan validasi terhadap aspek media komik edukasi “Impian Moni”. Validator bahasa melakukan validasi terhadap bahasa yang digunakan di dalam komik edukasi “Impian Moni”. Validator praktisi (guru) melakukan validasi terhadap segala aspek baik aspek materi, media, maupun bahasa di dalam komik edukasi “Impian Moni”.

Validasi komik edukasi “Impian Moni” oleh para ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli. Sebelum lembar validasi ahli ini diberikan kepada validator, lembar validasi ahli ini divalidasi oleh dosen, yaitu Sukanti, M.Pd. Lembar validasi ahli yang dinyatakan valid dan layak akan digunakan untuk validasi komik edukasi.

Apabila komik edukasi telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan layak, maka dilakukan proses revisi mengenai beberapa aspek komik yang perlu direvisi. Hasil komik edukasi yang telah direvisi kemudian diujikan pada beberapa siswa melalui uji pengembangan. Uji pengembangan ini dilakukan dengan meminta respon siswa terhadap komik edukasi “Impian Moni”. Respon siswa diperoleh melalui angket respon siswa. Apabila respon siswa menyatakan bahwa media komik edukasi ini layak, maka komik edukasi ini digunakan untuk uji validasi. Uraian hasil validasi

instrumen penilaian, validasi para ahli dan uji pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1) Validasi instrumen penelitian

Validasi instrumen penelitian digunakan untuk menguji validitas instrumen penilaian para ahli dan respon siswa. Instrumen yang digunakan untuk validasi instrumen penelitian adalah angket uji validitas instrumen penelitian. Validasi ini dilakukan oleh seorang dosen ahli dari jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Sukanti, M.Pd. Hasil validasi instrumen penelitian ditunjukkan pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil validasi instrumen penelitian

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Aspek isi/materi	5
2.	Aspek media	5
3.	Aspek bahasa	5
4.	Penilaian respon siswa	5
<b>Rata-rata skor</b>		5

Hasil validasi instrumen penelitian di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor penilaian instrumen penelitian adalah 5. Berdasarkan kriteria penilaian skala lima untuk konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka instrumen penelitian dinyatakan “Sangat layak” untuk diujikan tanpa revisi.

2) Validasi ahli

Desain awal komik edukasi “Impian Moni” sebelum diujikan pada subjek penelitian harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli dan praktisi. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan desain

awal komik edukasi tersebut. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli dan praktisi yang terdiri dari dosen ahli materi dari Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY, dosen ahli media dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, dosen ahli bahasa dari Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNY dan praktisi dilakukan oleh guru kelas IV SD Muhammadiyah Pakel. Nama-nama validator tersebut dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Nama-nama validator ahli dan praktisi

No.	Nama	Peran
1.	Mimin Nur Aisyah, M.Sc.	Dosen Ahli Materi
2.	Aran Handoko, M.Sn.	Dosen Ahli Media
3.	Dr. Else Liliani, M.Hum.	Dosen Ahli Bahasa
4.	Fitri Afrika Sari, S.Pd.	Guru kelas IV SD

Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi (guru):

a) Hasil penilaian aspek materi

Materi dalam komik edukasi “Impian Moni” ini dinilai dan ditinjau oleh ahli materi dan praktisi (guru). Ahli materi dalam komik edukasi ini adalah Mimin Nur Aisyah, M.Sc. yang merupakan dosen jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY. Penilaian oleh guru dilakukan oleh Fitri Afrika Sari S.Pd. yang merupakan guru kelas IV SD Muhammadiyah Pakel. Hasil penilaian berupa data kuantitatif yang didapat dari skor setiap butir aspek dan data kualitatif yang diperoleh dari uraian perbaikan serta saran yang diberikan. Data kuantitatif tersebut

kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif untuk mengetahui kelayakan dari aspek materi. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk revisi media pembelajaran. Hasil rata-rata penilaian aspek materi disajikan pada tabel 16.

Tabel 16. Hasil penilaian aspek materi

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi ahli materi	Validasi praktisi (guru)
1.	Kejelasan materi pembelajaran	5	3,67
2.	Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	5	4
3.	Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	5	4
4.	Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa	5	3
5.	Ketepatan penggunaan istilah keuangan	4	4
6.	Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	5	3,5
<b>Rata-rata skor</b>		4,83	3,7
<b>Rata-rata skor aspek materi</b>		4,26	

Pada tabel 16 mengenai hasil penilaian aspek materi, rata-rata skor aspek materi dalam komik edukasi “Impian Moni” adalah sebesar 4,26. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima menurut Sukarjo (2005) maka aspek materi dalam komik edukasi ini dikategorikan “Sangat Layak”.

b) Hasil penilaian aspek media

Aspek media dinilai oleh seorang ahli media yaitu Aran Handoko, M.Sn. dari jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

dan seorang guru SD yaitu Fitri Afrika Sari, S.Pd. dari SD Muhammadiyah Pakel. Skor kuantitatif yang diperoleh dikonversikan ke dalam data kualitatif untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penilaian media ditunjukkan pada tabel 17.

Tabel 17. Hasil penilaian aspek media

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi ahli materi	Validasi praktisi (guru)
1.	Ketepatan ukuran	3,67	2,67
2.	Ketepatan penataan gambar	3,67	4
3.	Kemenarikan gambar	3,33	2,3
4.	Kesederhanaan media pembelajaran	4,33	3,3
5.	Keterpaduan aspek visual	3	5
6.	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa	3,33	2,3
7.	Kejelasan alur cerita	4	5
<b>Rata-rata skor</b>		3,61	3,51
<b>Rata-rata skor aspek media</b>		3,56	

Pada tabel 17 mengenai hasil penilaian aspek media, rata-rata skor aspek media dalam komik edukasi “Impian Moni” adalah sebesar 3,56. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima menurut Sukarjo (2005) maka aspek media dalam komik edukasi ini dikategorikan “Layak”.

c) Hasil penilaian aspek bahasa

Aspek bahasa pada komik edukasi “Impian Moni” dinilai oleh ahli bahasa dan praktisi (guru). Ahli bahasa dalam komik



edukasi ini adalah Dr. Else Liliani, M.Hum. dari jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS UNY dan praktisi (guru) dilakukan oleh Fitri Afrika Sari, S.Pd. dari SD Muhammadiyah Pakel. Data yang diperoleh dalam penilaian ini adalah data kuantitatif yang kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif agar dapat diketahui kelayakan produk.

Tabel 18. Hasil penilaian aspek bahasa

No.	Kriteria	Skor	
		Validasi ahli materi	Validasi praktisi (guru)
1.	Kesederhanaan bahasa	3,67	3,67
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa	4	4
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi	4	3
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	4
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	2,67	4,67
6.	Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	4	5
<b>Rata-rata skor</b>		3,72	4,06
<b>Rata-rata skor aspek bahasa</b>		3,89	

Pada tabel 18 mengenai hasil penilaian aspek bahasa, rata-rata skor aspek bahasa dalam komik edukasi “Impian Moni” adalah sebesar 3,89. Apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima menurut Sukarjo (2005) maka aspek bahasa dalam komik edukasi ini masuk dalam kategori “Layak”.

d) Data Revisi Ahli

Adapun revisi dan saran yang disampaikan oleh para dosen ahli dan guru terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

(1) Revisi Ahli Materi

Ditinjau dari aspek materi, terdapat beberapa bagian dalam komik edukasi yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) Pada pengenalan tokoh, tulisan nama tokoh sibi seharusnya kapital, sehingga yang benar adalah Sibi.
- (b) Pada pengenalan tokoh Bu Guru, penggambaran Bu Guru yang memiliki tubuh gendut dan lemah lembut diganti dengan orang yang lemah lembut dan sangat menyenangkan.
- (c) Kesalahan penulisan yang terjadi pada halaman 28 yaitu ‘meberli’ seharusnya ‘membeli’.
- (d) Penggunaan kata ‘digunakan untuk’ pada tabel anggaran lebih baik diganti dengan ‘Penggunaan’.
- (e) Pada halaman 30, dialog Bu Guru ditambahkan “Tabungan harus didahulukan jangan ditaruh di akhir karena dikhawatirkan semua uang habis untuk pengeluaran yang tidak perlu”.
- (f) Pada halaman 32, pesan Bu Guru ditambahkan “Dan jangan lupa, setelah membuat anggaran pribadi, yang

paling penting adalah disiplin dalam menerapkannya. Jangan mudah tergoda untuk membeli barang yang tidak ada dalam anggaran”.

## (2) Revisi Ahli Media

Ditinjau dari aspek media, terdapat beberapa bagian dalam komik edukasi yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) *Cover* depan komik diganti dengan *cover* yang lebih menarik karena cover yang digunakan cenderung kaku.
- (b) Gambar balon pada bagian *cover* dan halaman kontributor komik dihilangkan.
- (c) Tulisan Impian Moni Anggaran Pribadi pada halaman 1 diperbesar.
- (d) Pada logo UNY, tulisan Universitas Negeri Yogyakarta ditulis di bawah logo UNY.
- (e) *Background* yang terdapat pada halaman 16 jangan diberi warna putih, tetapi diberi warna cerah.
- (f) Warna kulit tokoh Ola dibuat konsisten dan dicerahkan.
- (g) Gambar pada halaman 21 panel kedua diperbesar sehingga tidak sama seperti panel pertama.
- (h) Gambar pada halaman 24 panel kedua, warna *background* dibuat vertikal.
- (i) *Cover* belakang diganti dan diberi *background* warna putih.

(j) Detail diperjelas.

Komentar atau saran yang diberikan pada aspek media dalam komik edukasi ini adalah sebagai berikut:

- (a) Secara keseluruhan isi, materi, ilustrasi, dan tokoh sudah baik serta bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar.
- (b) Untuk ilustrasi, ada beberapa gambar yang perlu diperjelas detail dan warnanya agar lebih dinamis dan lebih nyaman ketika komik ini dibaca.

### (3) Revisi Ahli Bahasa

Ditinjau dari aspek bahasa, terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki, yaitu:

- (a) Penambahan tanda baca pada halaman 6, 7, 8, dan 11.
- (b) Pada halaman 17, Kalimat “Kok, uangku kok tinggal Rp. 10.000 ya. Padahal besok Sabtu aku harus menabung. Berarti aku tidak bisa jajan lagi dong” diganti dengan “Kok uangku tinggal Rp. 10.000 ya. Padahal besok Sabtu aku harus menabung. Berarti aku tidak bisa jajan lagi dong”.

Komentar atau saran yang diberikan terhadap aspek bahasa komik edukasi “Impian Moni” adalah sebagai berikut:

- (a) Perhatikan tanda baca dalam bahasa yang digunakan.

(b) Ada beberapa kalimat yang terlalu panjang. Hal ini dapat diinisiasi dengan membuatnya menjadi beberapa kalimat, contohnya di halaman 7.

(c) Karena medianya komik, maka kalimat bisa dibuat dalam bentuk yang efektif lagi.

(d) Balon dialog dalam komik perlu diatur agar urutan dialog antar tokoh jelas.

#### (4) Revisi Praktisi (Guru)

Ditinjau dari aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa, terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki, yaitu:

(a) Pada halaman 6 panel ketiga tangan Moni menggunakan tangan kiri untuk menerima uang dari Bunda sehingga perlu diganti menjadi tangan kanan.

(b) Pada halaman 7 panel pertama ukuran tulisan “Terimakasih Bunda, Bunda baik sekali. Moni berangkat dulu ya Bun..” diperbesar.

(c) Pada halaman 21, gambar postur tubuh anak terlalu dewasa sehingga perlu diatur agar postur tubuh sesuai dengan postur anak-anak.

(d) Terdapat kesalahan penulisan pada halaman 28 yaitu meberli seharusnya membeli.

Saran atau komentar yang diberikan oleh guru terhadap komik edukasi “Impian Moni” adalah sebagai berikut:

(a) Tulisannya lebih dibesarkan lagi.

(b) Beberapa gambar wajah anak terlalu dewasa untuk kategori anak SD.

### 3) Uji Pengembangan

Sebelum media diujikan secara langsung pada siswa uji validasi, media ini diujikan pada 10 siswa SD kelas IV B SD Muhammadiyah Pakel. Tujuan dari dilakukannya uji pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni”. Hasil dari uji pengembangan ini ditunjukkan pada tabel 19.

Tabel 19. Hasil uji pengembangan

No.	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1.	Materi	4,10	Layak
2.	Media	3,89	Layak
3.	Bahasa	4,25	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji pengembangan di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,10 (Layak), aspek media sebesar 3,89 (Layak), dan aspek bahasa sebesar 4,25 (Sangat Layak). Tidak ada kritik ataupun saran yang diberikan oleh siswa terhadap komik edukasi “Impian Moni” sehingga media komik edukasi “Impian Moni” layak untuk diujicobakan pada siswa uji validasi.

#### d. Penyebaran (*Dissemination*)

##### 1) Uji Validasi

Sebelum komik edukasi “Impian Moni” disebarluaskan (diseminasi), maka perlu dilakukan uji validasi untuk menunjukkan hasil dari penggunaan media komik edukasi. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi melalui media pembelajaran literasi keuangan komik edukasi “Impian Moni”. Uji validasi ini dilakukan pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel dengan responden siswa satu kelas yang terdiri dari 36 siswa, namun yang digunakan pada uji validasi ini hanya 32 siswa karena 4 siswa lainnya tidak masuk kelas.

Uji validasi dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* terhadap siswa. Data uji validasi diuji dengan program SPSS *Statistic 18 (Statistic Product for Service Solution)* dengan menggunakan *Paired Sample T-test* dan pengitungan nilai gain.

##### a) Uji *Paired Sample T-test*

##### (1) Analisis dan interpretasi output *Paired Samples Statistic*

Tabel 20. *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	4,0156	32	1,60385	,28352
Posttest	6,2500	32	2,48544	,43937

Tabel 20 merupakan ringkasan perbandingan statistik pada pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah sebesar 4,02 dengan standar deviasi 1,6 sedangkan rata-rata skor posttest siswa adalah sebesar 6,25 dengan standar deviasi sebesar 2,49. Berdasarkan analisis pada *paired samples statistics* tersebut maka dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 2,14.

(2) Analisis dan interpretasi output *Paired Samples Test*

Tabel 21. *Paired samples test*

	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pretest – Posttest	-2,23438	2,30352	,40721	-5,487	31	,000

Berdasarkan output di atas, dapat diuji perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai t yang diperoleh adalah sebesar 5,487 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi  $<0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa.

b) Perhitungan *Gain Score*

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, maka diukur dengan menggunakan nilai *gain*. Diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* siswa adalah sebesar 6,25, rata-rata skor



*pretest* siswa adalah sebesar 4,0156, dan skor maksimum siswa adalah 10,00. Dari data tersebut, maka perhitungan nilai *gain*-nya adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{6,25 - 4,0156}{10,00 - 4,0156}$$

$$g = 0,37$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Gain* adalah sebesar 0,37 sehingga kriteria nilai *gain* menurut Hake adalah “Sedang”. Hal ini menunjukkan kemampuan media komik edukasi “Impian Moni” dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi dalam kompetensi anggaran pribadi tergolong “Sedang”.

## 2) Penyebaran

Setelah media diuji validasi dan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, maka langkah selanjutnya adalah penyebaran media komik edukasi “Impian Moni” ke sekolah yang diantaranya adalah SD Muhammadiyah Sopen dan SD Muhammadiyah Jogokariyan. Pemilihan sekolah didasarkan pada sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran literasi keuangan.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan

Media komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi dikembangkan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

Pada tahap pendefinisian terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Analisis ini digunakan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka media yang dikembangkan adalah media komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi.

Pada tahap perancangan, terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: 1) penyusunan tes, 2) pemilihan media, 3) pemilihan format, dan 4) membuat rancangan awal. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat tes acuan patokan yang didasarkan pada proses pendefinisian. Tes ini berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dalam pembelajaran literasi keuangan. Langkah kedua adalah pemilihan media.

Media yang dikembangkan adalah komik edukasi “Impian Moni” berbentuk buku dan menggunakan gambar kartun. Langkah ketiga adalah pemilihan format komik dimana pemilihan format komik ini didasarkan pada hasil penelitian Seth Spaulding dan Edmun Faison (dalam Nana Sudjana, 2013) mengenai bagaimana siswa belajar melalui gambar dan penggunaan grafik dalam pembelajaran. Format komik edukasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Ilustrasi gambar dibuat untuk membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- b) Setiap halaman terdapat setengah atau satu halaman penuh gambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- c) Ilustrasi gambar dikaitkan dengan kehidupan nyata.
- d) Ilustrasi gambar ditata dengan baik agar tidak bertentangan dengan gerakan mata pembaca.
- e) Gambar yang dibuat erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya tepat.
- f) Gambar dibuat berwarna.

Langkah keempat adalah membuat rancangan awal komik edukasi “Impian Moni”. Tema dalam komik edukasi “Impian Moni” adalah Cerdas Mengelola Uang dengan Membuat Anggaran Pribadi. Di dalam komik edukasi terdapat tujuh karakter tokoh yaitu Moni, Milo, Ola, Sibi, Cito, Bunda Nunu, dan Bu Guru. Tokoh utama dalam komik edukasi ini adalah

Moni sedangkan yang lainnya adalah tokoh pendamping. Setelah penentuan tema dan karakter tokoh, maka selanjutnya adalah pembuatan *story board* dengan membuat alur cerita terlebih dahulu. Alur cerita yang telah dibuat tersebut disusun dalam bentuk *story board* sebuah komik yaitu dengan membaginya ke dalam panel. Di dalam komik edukasi ini terdapat 62 panel. Setiap panel menggambarkan kejadian, suasana, dan percakapan yang terjadi. Panel tersebut saling berkesinambungan satu sama lain. Setelah cerita terbagi ke dalam panel, langkah selanjutnya adalah pembuatan komik edukasi. Pembuatan komik edukasi didasarkan pada *story board* yang telah dibuat. Pembuatan komik diawali dengan membuat sketsa komik edukasi dalam kertas HVS A4. Setelah sketsa gambar selesai, maka gambar tersebut didigitalkan untuk disempurnakan dengan bantuan *pen tablet* dan program *Adobe Photoshop CS5*. Gambar yang sudah berbentuk digital kemudian diwarnai dengan menggunakan program *Adobe Photoshop CS5*. Selain membuat gambar untuk komik edukasi, gambar yang perlu dibuat adalah desain sampul. Setelah gambar-gambar tersebut selesai diproses, maka perlu dibuat informasi tambahan seperti halaman kontributor, halaman persembahan, dan tentang penulis. Apabila seluruh konten komik edukasi selesai dikerjakan, maka langkah selanjutnya adalah penataan gambar yang dibuat dengan program *Adobe InDesign CS5*. Komik edukasi “Impian Moni” ini dicetak dalam kertas ukuran A5 dimana cover menggunakan kertas AP150 dan isi komik menggunakan kertas HVS *Full Color*.

Pada tahap pengembangan terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu validasi komik edukasi “Impian Moni” oleh validator yang terdiri dari validator materi, validator media, validator bahasa, dan validator praktisi (guru). Validator yang dipilih merupakan validator yang ahli dalam aspek-aspek yang perlu divalidasi dalam komik edukasi. Setelah komik edukasi divalidasi oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap bagian-bagian yang perlu direvisi berdasar pada penilaian para ahli. Komik edukasi yang telah selesai direvisi kemudian digunakan untuk uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan terhadap 10 siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Pakel untuk diminta responnya terhadap komik edukasi “Impian Moni”. Respon siswa cukup baik dan tidak ada bagian-bagian yang perlu direvisi.

Setelah tahap pengembangan selesai, maka tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap penyebaran (diseminasi). Sebelum media pembelajaran disebarluaskan, maka perlu dilakukan uji validasi untuk melihat hasil dari penggunaan komik edukasi “Impian Moni”. Uji validasi ini dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* pada siswa uji validasi yaitu siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel yang berjumlah 32 siswa. Uji validasi komik edukasi “Impian Moni” menunjukkan bahwa komik ini dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 0,37 sehingga komik edukasi ini disebarluaskan ke sekolah lain yaitu SD Muhammadiyah Sapen dan SD Muhammadiyah Jogokariyan.

## **2. Penilaian Kelayakan Komik Edukasi “Impian Moni”**

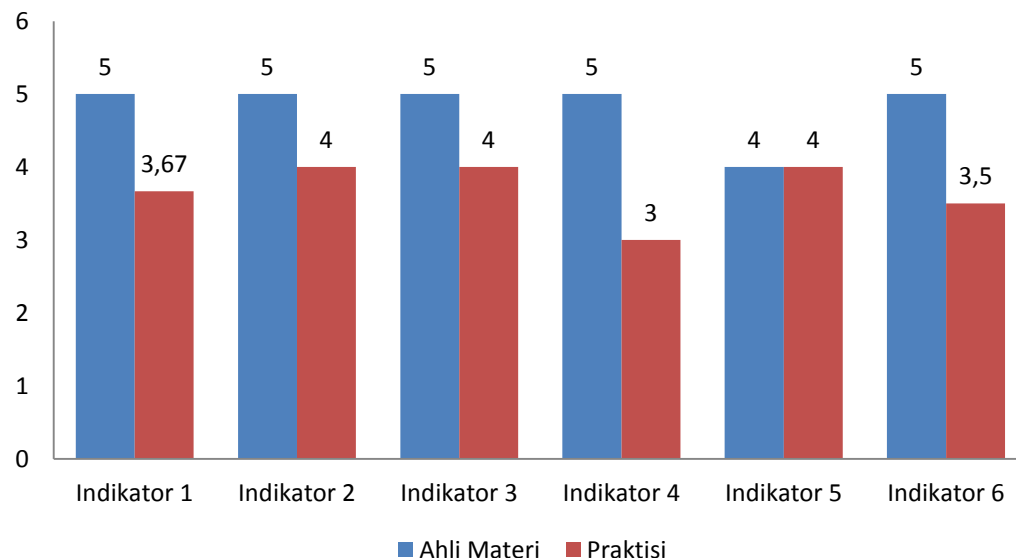
### **a. Validasi Ahli**

Uji validasi ahli dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi (guru). Ahli materi menilai aspek materi, ahli media menilai aspek media, ahli bahasa menilai aspek bahasa, dan praktisi menilai seluruh aspek komik edukasi. Ahli materi dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta, ahli bahasa dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta, dan praktisi dilakukan oleh guru kelas IV A SD Muhammadiyah Pakel.

Pada validasi materi, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek materi. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kejelasan materi pembelajaran
- 2) Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran
- 4) Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa
- 5) Ketepatan penggunaan istilah keuangan
- 6) Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran

Hasil penilaian aspek materi dari ahli materi dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 7.



Gambar 7. Grafik Hasil Penilaian Aspek Materi

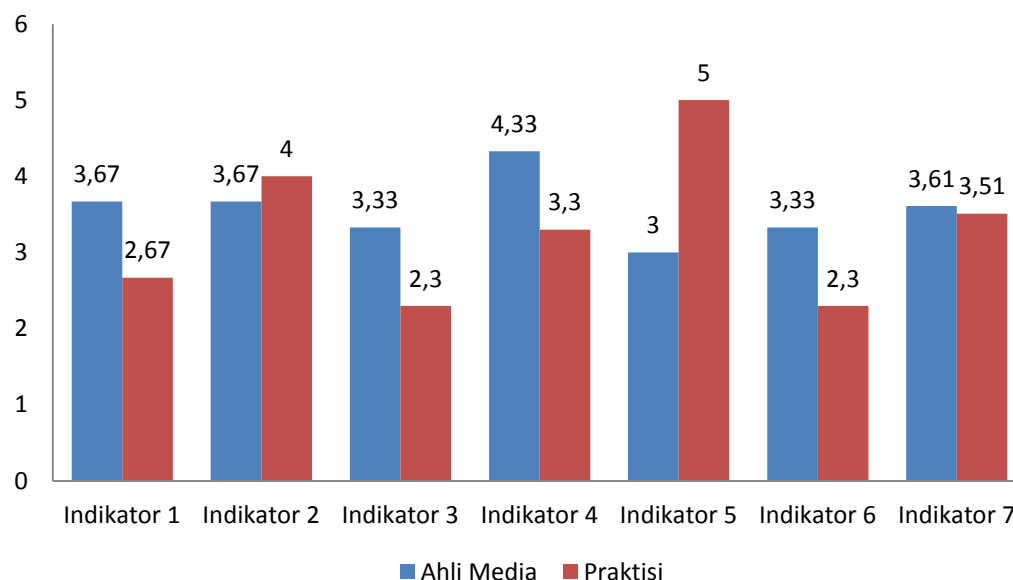
Berdasarkan gambar 7, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek materi adalah sejumlah 4,26. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $\bar{X} > 4,2$ . Dengan demikian, aspek materi media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Sangat Layak”.

Pada validasi media, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek media komik edukasi “Impian Moni”. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatan ukuran
- 2) Ketepatan penataan gambar
- 3) Kemenarikan gambar
- 4) Kesederhanaan media pembelajaran
- 5) Keterpaduan aspek visual
- 6) Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa

### 7) Kejelasan alur cerita

Hasil penilaian media dari ahli media dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 8.



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Aspek Media

Berdasarkan gambar 8, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek media adalah 3,56. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ . Dengan demikian, aspek media dalam media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Layak”.

Pada validasi bahasa, terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan aspek bahasa komik edukasi “Impian Moni”. Indikator tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan bahasa
- 2) Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa



- 3) Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi
- 4) Penggunaan bahasa yang komunikatif
- 5) Kesesuaian bahasa dengan EYD
- 6) Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan

Hasil penilaian bahasa dari ahli bahasa dan praktisi dapat digambarkan pada gambar 9.



Gambar 9. Grafik Hasil Penilaian Aspek Bahasa

Berdasarkan gambar 9, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai aspek bahasa adalah sejumlah 3,89. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ . Dengan demikian, aspek bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan dinilai “Layak”.

Ringkasan hasil penilaian aspek materi, media, dan bahasa dari para ahli dan praktisi dapat dilihat pada tabel 22.

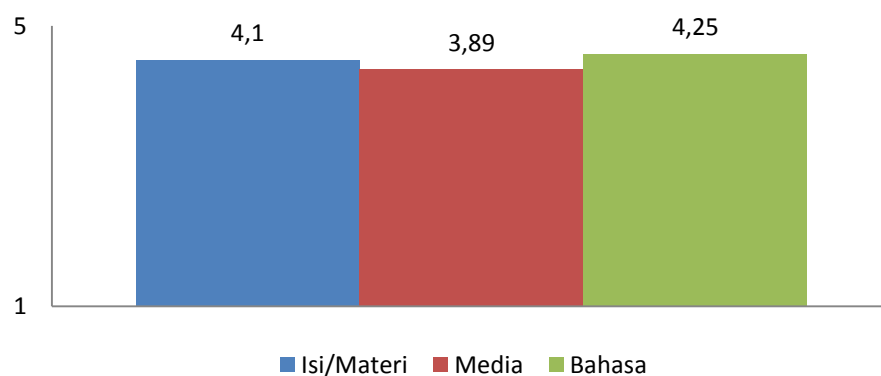
Tabel 22. Ringkasan hasil penilaian para ahli dan praktisi

No.	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1.	Materi	4,26	Sangat Layak
2.	Media	3,56	Layak
3.	Bahasa	3,89	Layak

Komik edukasi yang telah dinilai oleh para ahli kemudian direvisi sesuai komentar dan saran yang diberikan. Komik edukasi sebelum revisi dan setelah revisi dapat dilihat pada lampiran 3.6 dan lampiran 3.7. Hasil komik edukasi yang telah direvisi akan digunakan untuk uji pengembangan pada siswa.

#### b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan dengan menggunakan komik edukasi yang telah direvisi. Subjek penelitian dalam uji pengembangan ini adalah 10 siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Pakel. Instrumen yang digunakan dalam uji pengembangan adalah kuesioner respon siswa dengan menilai beberapa aspek yaitu aspek isi/materi, aspek media, dan aspek bahasa. Hasil uji pengembangan dapat dilihat pada gambar 10.



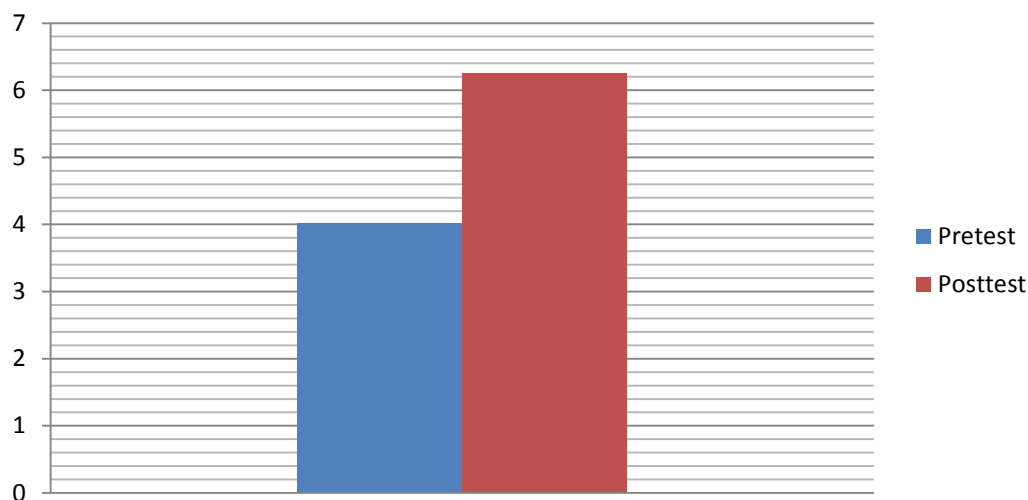
Gambar 10. Grafik Hasil Uji Pengembangan

Dari hasil uji pengembangan tersebut, diketahui rata-rata skor aspek isi/materi adalah sebesar 4,1 sehingga masuk kategori “Layak”. Rata-rata skor aspek media adalah 3,89 sehingga masuk kategori “Layak”. Rata-rata skor aspek bahasa adalah sebesar 4,25 sehingga masuk kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” dapat digunakan untuk uji validasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, semua siswa mampu memahami pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi yang disajikan dalam komik edukasi “Impian Moni”. Pada aspek media, siswa memiliki respon positif dimana siswa meminta untuk dibuatkan komik edukasi “Impian Moni” seri lainnya. Pada aspek bahasa, siswa mampu memahami bahasa yang digunakan dalam komik edukasi dengan baik. Tidak ada hal yang perlu diperbaiki mengenai komik edukasi “Impian Moni” sehingga komik edukasi ini dapat digunakan untuk uji validasi tanpa revisi.

### **3. Pemahaman Siswa mengenai Anggaran Pribadi melalui Komik Edukasi “Impian Moni”**

Pengukuran pemahaman siswa mengenai kompetensi Anggaran Pribadi yang dipelajari melalui komik edukasi “Impian Moni” dapat diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Pengukuran pemahaman ini dilakukan pada saat tahap uji validasi. Berdasarkan data *paired samples test*, rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Grafik Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest*

Dari grafik di atas terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 4,0156 dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah sebesar 6,25. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skor siswa meningkat sebesar 2,23. Peningkatan tersebut terjadi setelah penggunaan media pembelajaran komik edukasi. Selanjutnya, untuk melihat hasil analisis nilai *gain* dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23. Hasil analisis nilai *gain* pemahaman siswa

Nilai <i>Gain</i>	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest	Nilai Maksimum	Nilai Gain
	4,0156	6,25	10	0,37

Dari tabel 23 diketahui bahwa nilai *gain* pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi melalui komik edukasi “Impian Moni” adalah sebesar 0,37. Berdasarkan kriteria nilai *Gain* menurut Hake

(2012) menunjukkan bahwa nilai *gain* peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi tergolong Sedang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni”. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriana (2012) bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa.

#### **4. Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Adapun keterbatasan penggunaan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi Anggaran Pribadi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan hanya dilakukan di satu sekolah karena keterbatasan waktu.
2. Kompetensi yang dikembangkan hanya pada salah satu kompetensi pembelajaran literasi keuangan yaitu anggaran pribadi.
3. Masih terdapat beberapa siswa yang belum menguasai matematika dengan baik seperti kemampuan operasi tambah, kurang, kali, dan bagi sehingga siswa sulit memahami anggaran pribadi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan komik edukasi “Impian Moni” sebagai media pembelajaran literasi keuangan kompetensi Anggaran Pribadi dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan komik edukasi “Impian Moni” dikembangkan dengan model *Four-D* yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.
2. Hasil pengembangan komik edukasi “Impian Moni” yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,26 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”, aspek media sebesar 3,56 yang dapat dikategorikan “Layak”, dan aspek bahasa sebesar 3,9 yang dapat dikategorikan “Layak”. Sedangkan respon siswa mengenai komik edukasi “Impian Moni” menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi sebesar 4,10 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media sebesar 3,89 yang dapat dikategorikan “Layak”, dan aspek bahasa sebesar 4,25 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”.
3. Hasil validasi komik edukasi “Impian Moni” untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 2,23. Berdasarkan uji T terdapat perbedaan skor antara skor *pretest* dan *posttest*.

Nilai gain skor *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,37. Berdasarkan kriteria nilai *Gain* menurut Hake (2012), hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan komik edukasi tergolong Sedang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik edukasi “Impian Moni” perlu dilakukan untuk materi pembelajaran literasi keuangan lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Komik edukasi “Impian Moni” perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar diketahui efektivitas penggunaan komik edukasi sebagai media pembelajaran.
3. Komik edukasi perlu disebarakan lebih luas agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempermudah pembelajaran literasi keuangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, A., McKay, S., Kempson, E. & Collard, S. (2006). Levels of Financial Capability in the UK. Results of a Baseline Survey. *UK Financial Services Authority (FSA), Consumer Research* 47.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bagja Waluya. (2007). *Media Pembelajaran Geografi*. Bandung: UPI
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science and Business Media
- Cary, Stephen. (2004). *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. Heinemann.
- Chung Ah Young. (2010). *Comic Book Hailed as New Education Tools*. Diakses melalui [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2010/03/135\\_62659.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2010/03/135_62659.html) pada tanggal 09 September 2015
- Dina, Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Eko Yuli Supriyanta. (2015). Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fraczek, Bozena. (2014). Main Purposes and Challenges in the Financial Education of Financial Consumers in the World. *Journal of Economics & Management*. Volume 16.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University
- Heinich, Robert. 1971. *Educating All Handicapped Children*. New Jersey: Educational Technology Publications
- Hung, A.A., Parker, A.M. & Yoong, J.K. (2009). *Defining and Measuring Financial Literacy*. Working Paper. Rand Labor and Population, Rand Corporation.
- Huston, S.J. (2010). Measuring financial literacy. *The Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 296-312.
- Indriana Mei Listiyani, Ani Widayati. (2012). Pengembangan Komik sebagai Media pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar



- Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2: 80 – 94.
- Klapper, Leora F, Annamaria Lusardi, Georgios A Panos. (2012). Financial Literacy and The Financial Crisis. *Working Paper*. National Bureau of Economic Research.
- Levie, W. H. and Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology. Journal*. 30.
- Mandell, L. (2009). *Starting Younger: Evidence Supporting the Effectiveness of Personal Financial Education for Pre-High School Students*. University of Washington and the Aspen.
- Mandell, L. (2009). The Impact of Financial Education in High School and College on Financial Literacy and Subsequent Financial Decision Making. *Working Paper*. San Fransisco: University of Washington.
- McCloud, Scott. (2008). *Understanding Comic (terjemahan dalam bahasa Indonesia)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2005). *Improving Financial Literacy: Analysis of Issues and Policies*. Paris: OECD.
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2012). *Measuring Financial Literacy. Working Paper*. Paris: OECD.
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2014). *Results: Students and Money: Financial Literacy Skills for the 21st Century (Volume VI)*. PISA. OECD Publishing.
- Orton. (2007). *Financial Literacy: Lesson from International Experience*. Ontario: Canadian Policy Research Networks Inc.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2015). *OJK Gelar Pasar Keuangan Rakyat di Medan*. Siaran Pers Nomor SP-84/DKNS/OJK/10/2015
- Ratna Candra Sari, dkk. (2016). *Buku Aktivitas Siswa Pembelajaran Literasi Keuangan untuk Siswa SD/MI Kelas 4*. Yogyakarta: GMU Press
- Ratna Candra Sari, dkk. (2016). *Buku Panduan Guru Pembelajaran Literasi Keuangan untuk Siswa SD/MI Kelas 4*. Yogyakarta: GMU Press

- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Volume 3 Nomor 1, Juni 2012.
- Soenarto dkk. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sri Esti Wuryani. (2008). *Psikologi Pendidikan Revisi 2*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Sugiyanto. (2011). *Karakteristik Anak Usia SD*. Diakses melalui <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf> pada tanggal 17 Oktober 2015.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suiter, M. & Meszaros, B. (2005). Teaching about saving and investing in the elementary and middle school grades. *Social Education*, 69 (2), 92 – 95.
- Sukarjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Program PPs UNY
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uji Siti Barokah. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Wurianto Eko. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses melalui [www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html](http://www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html) pada tanggal 19 Oktober 2015.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

# **DAFTAR LAMPIRAN**

## **Lampiran 1**

### **Instrumen Penelitian**

1. Lembar Penilaian Validitas Instrumen
2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa
3. Kisi-kisi Angket Respon Siswa
4. Lembar Validasi Ahli Materi
5. Lembar Validasi Ahli Media
6. Lembar Validasi Ahli Bahasa
7. Lembar Validasi Guru
8. Lembar Respon Siswa
9. Materi
10. Kisi-kisi *pretest* dan *posttest*
11. Soal *pretest*
12. Soal *posttest*

## LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Sukanti, M.Pd.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap instrumen penelitian.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Aspek yang divalidasi**

No.	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Berdasarkan aspek isi/materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan mengungkap kesalahan materi sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					
2.	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas bahasa sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					
3.	Berdasarkan aspek media, instrumen dapat mengungkap kualitas media sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					
4.	Kesesuaian pernyataan pada respon siswa dengan kisi-kisi instrumen.					

**B. Koreksi Instrumen Penelitian**

Komentar atau Saran Umum

**C. Kesimpulan**

Insturumen penelitian ini dinyatakan \*):

1. Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji coba lapangan

\*) Lingkari salah satu

**Dosen Validator**

**Sukanti, M.Pd.**

**NIP. 19540101 197903 2 001**

**Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media**

<b>Aspek Isi/Materi</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kejelasan materi pembelajaran	3
Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	2
Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	3
Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa	2
Ketepatan penggunaan istilah keuangan	1
Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	2

<b>Aspek Media</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Ketepatan ukuran	3
Ketepatan penataan gambar	3
Kemenarikan gambar	3
Kesederhanaan media pembelajaran	6
Keterpaduan aspek visual	1
Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan tingkat umur siswa	3
Kejelasan alur cerita	1

<b>Aspek Bahasa</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kesederhanaan bahasa	3
Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa	2
Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi	1
Penggunaan bahasa yang komunikatif	1
Kesesuaian bahasa dengan EYD	3
Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan	1



**KISI-KISI KUESIONER ANGKET RESPON SISWA**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Butir nomor</b>	<b>Jumlah</b>
Isi/Materi	1,2,3	3
Media	4,5,6,7,8,9,10	6
Bahasa	11,12	2

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Mimin Nur Aisyah, M.Sc.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan Materi Pembelajaran						
1.	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami					
2.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana					
3.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas					
Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran						
4.	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran					
Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran						
6.	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan siswa SD					
7.	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran					
8.	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran literasi keuangan					
Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa						
9.	Kejadian dalam cerita komik edukasi sesuai dengan tingkat umur siswa					
10.	Cerita dalam komik edukasi sesuai dengan kehidupan realita siswa					
Ketepatan penggunaan istilah keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan dengan tepat pada komik edukasi					
Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran						
12.	Komik edukasi menimbulkan rasa senang ketika membacanya.					
13.	Komik edukasi mampu mendorong siswa membacanya hingga tuntas.					

### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran Umum

### Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Materi

Mimin Nur Aisyah, M.Sc.

NIP. 19820514 200501 2 001

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Aran Handoko, M.Sn.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Aspek Media**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan ukuran						
1.	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat					
2.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi					
3.	Pemilihan ukuran huruf tepat					
Ketepatan penataan gambar						
4.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata					
5.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik edukasi					
6.	Ketepatan penempatan balon percakapan					
Kemenarikan gambar						
7.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD					
8.	Karakter tokoh menarik untuk siswa SD					
9.	Gambar memiliki warna yang menarik bagi siswa SD					
Kesederhanaan media pembelajaran						
10.	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi					
11.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan siswa					
12.	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar					
13.	Kata-kata menggunakan huruf yang sederhana					
14.	Gaya huruf mudah terbaca					
15.	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan					
Keterpaduan aspek visual						
16.	Keterpaduan aspek visual garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang secara menyeluruh					
Kesesuaian gambar ilustrasi dengan tingkat umur siswa						
17.	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa SD					

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18.	Karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD					
19.	Watak yang dimiliki oleh karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD					
<b>Kejelasan alur cerita</b>						
20.	Alur cerita komik edukasi disampaikan secara jelas					

### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4



Komentar atau Saran Umum

Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Media

Aran Handoko, M.Sn.

NIP. 19780202 200604 1 002

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Dr. Else Liliani, M.Hum.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Aspek Bahasa**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kesederhanaan bahasa</b>						
1.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami					
2.	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat					
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan					
<b>Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa</b>						
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD					
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD					
<b>Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi</b>						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita					
<b>Penggunaan bahasa yang komunikatif</b>						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi komunikatif					
<b>Kesesuaian bahasa dengan EYD</b>						
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar					
9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
10.	Ketepatan penulisan tanda baca					
<b>Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan</b>						
11.	Istilah keuangan digunakan secara tepat dalam komik edukasi					

### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran Umum

### Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Bahasa

Dr. Else Liliani, M.Hum.

NIP. 19790821 200212 2 002

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru terhadap materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**A. ASPEK MATERI**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan Materi Pembelajaran						
1.	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami					
2.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana					
3.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas					
Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran						
4.	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran					
Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran						
6.	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan siswa SD					
7.	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran					
8.	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran literasi keuangan					
Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa						
9.	Kejadian dalam cerita komik edukasi sesuai dengan tingkat umur siswa					
10.	Cerita dalam komik edukasi sesuai dengan kehidupan realita siswa					
Ketepatan penggunaan istilah keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan dengan tepat pada komik edukasi					
Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran						
12.	Komik edukasi menimbulkan rasa senang ketika membacanya.					
13.	Komik edukasi mampu mendorong siswa membacanya hingga tuntas.					

**B. ASPEK MEDIA**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan ukuran						
1.	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat					
2.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi					
3.	Pemilihan ukuran huruf tepat					
Ketepatan penataan gambar						
4.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata					
5.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik edukasi					
6.	Ketepatan penempatan balon percakapan					
Kemenarikan gambar						
7.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD					
8.	Karakter tokoh menarik untuk siswa SD					
9.	Gambar memiliki warna yang menarik bagi siswa SD					
Kesederhanaan media pembelajaran						
10.	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi					
11.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan siswa					
12.	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar					
13.	Kata-kata menggunakan huruf yang sederhana					
14.	Gaya huruf mudah terbaca					
15.	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan					
Keterpaduan aspek visual						
16.	Keterpaduan aspek visual garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang secara menyeluruh					
Kesesuaian gambar ilustrasi dengan tingkat umur siswa						
17.	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa SD					



No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18.	Karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD					
19.	Watak yang dimiliki oleh karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD					
<b>Kejelasan penekanan pada materi</b>						
20.	Penekanan materi dapat disampaikan dengan baik					
21.	Kejelasan alur cerita dalam komik edukasi					

### C. ASPEK BAHASA

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami					
2.	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat					
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan					
Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa						
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD					
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD					
Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita					
Penggunaan bahasa yang komunikatif						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi komunikatif					

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan EYD						
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar					
9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah					
10.	Ketepatan penulisan tanda baca					
Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan secara tepat dalam komik edukasi					

### **Koreksi Media Komik Edukasi**

#### **Petunjuk:**

4. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
5. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
6. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar atau Saran Umum

Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- d. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- e. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Guru Validator

NIP.

**LEMBAR RESPON SISWA**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Teman-teman, apakah kalian sudah membaca komik edukasi “Impian Moni” kompetensi Anggaran Pribadi? Jika sudah, berikan tanggapanmu tentang komik edukasi ini ya! Caranya adalah dengan memberi warna pada bintang. Skor yang diberikan adalah sebagai berikut:

Skor 1            Tidak Layak

Skor 2            Kurang Layak

Skor 3            Cukup Layak

Skor 4            Layak

Skor 5            Sangat Layak

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya paham mengenai materi anggaran pribadi dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
2.	Saya bisa menyampaikan kembali materi yang disampaikan dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
3.	Saya mudah memahami isi komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
4.	Komik Impian Moni menarik untuk dibaca	☆	☆	☆	☆	☆
5.	Ukuran komik edukasi sudah tepat	☆	☆	☆	☆	☆
6.	Saya bisa membaca isi komik edukasi dengan baik	☆	☆	☆	☆	☆
7.	Saya menyukai gambar dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
8.	Saya menyukai karakter tokoh dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
9.	Saya menyukai warna yang digunakan dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
10.	Saya memahami alur cerita dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
11.	Saya memahami bahasa yang digunakan dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	☆
12.	Kalimat dalam komik disampaikan secara ringkas tetapi padat	☆	☆	☆	☆	☆

**Mata Pelajaran** : Literasi Keuangan

**Standar Kompetensi** : Memahami konsep menghasilkan (*earning*) dan menggunakan (*spending*) uang dengan bijak

**Kompetensi Dasar** : Membuat anggaran pribadi

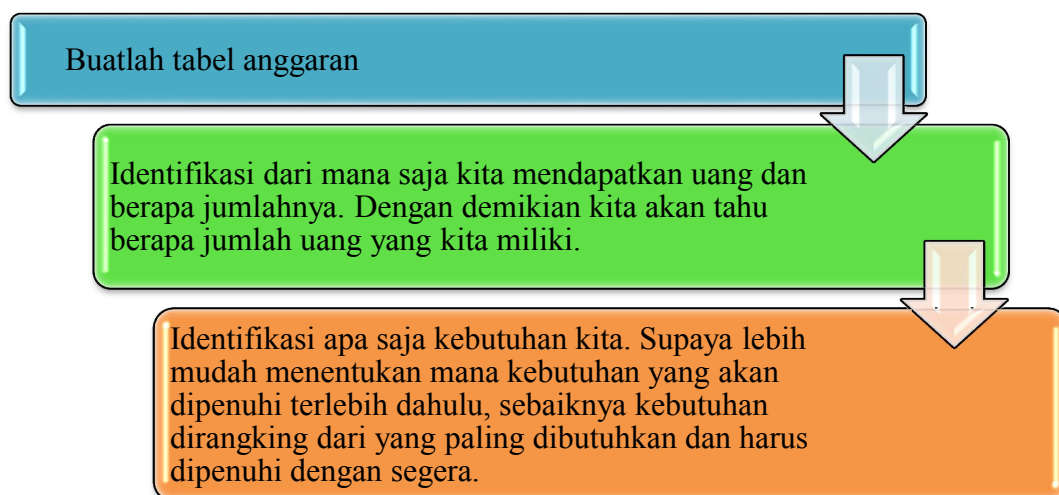
**Indikator Pencapaian:**

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian anggaran pribadi
2. Siswa mampu menjelaskan komponen anggaran pribadi
3. Siswa mampu menjelaskan tujuan pembuatan anggaran pribadi
4. Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang ada dalam anggaran pribadi
5. Siswa mampu membuat anggaran pribadi untuk dirinya sendiri

**Materi**

Salah satu cara untuk mengelola keuangan dengan baik adalah dengan membuat anggaran pribadi. Anggaran pribadi adalah rencana tentang penerimaan dan pengeluaran uang. Anggaran pribadi dibuat sebagai pedoman kita dalam menggunakan uang.

Bagaimana cara membuat anggaran pribadi? Berikut merupakan cara membuat anggaran pribadi:



Cara membuat anggaran pribadi sangat mudah. Kita dapat membuat anggaran pribadi dengan bantuan tabel anggaran. Bentuk dari tabel anggaran adalah sebagai berikut:

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Harga
Uang saku, dll	Rp .....	Alat tulis, dll	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
.....	Rp .....	.....	Rp .....
Total	Rp .....	Total	Rp .....

Penerimaan adalah uang yang kita peroleh. Uang yang kita peroleh ini bisa bersumber dari mana saja, misalnya dari uang saku, upah, hadiah, membantu bekerja, dan lain-lain. Sedangkan pengeluaran adalah penggunaan uang yang kita miliki, misalnya digunakan untuk membeli buku, membeli kacamata, menabung, berbagi dengan anak panti asuhan, dan lain-lain. Pengeluaran tidak boleh lebih dari total penerimaan karena hal tersebut berarti uang yang kita miliki tidak cukup untuk membeli barang-barang yang ada di pengeluaran. Pengeluaran dan pemasukan perlu diseimbangkan agar kita bisa mengelola keuangan dengan baik.

Mengapa kita perlu membuat anggaran pribadi? Kita perlu membuat anggaran pribadi agar:

1. Uang kita jelas diperoleh darimana dan digunakan untuk apa.
2. Tidak ada barang/jasa yang terlewatkan untuk dipenuhi hanya karena lupa.
3. Membantu kita agar terhindar dari sifat boros.

Contoh:

Hari ini hari Senin. Bima kembali ke sekolah. Ibu memberi uang saku Bima sebesar Rp. 30.000 seminggu. Bima teringat bahwa ia juga mendapatkan upah sebesar Rp. 10.000 dari paman karena sudah membantu membersihkan kebun. Bima akan membeli alat tulis berupa pensil, penggaris, dan penghapus yang harganya kurang lebih Rp. 8.000. Ia juga perlu menabung di sekolah sebesar Rp. 5.000. Setiap hari jumat, Bima selalu menginfakkan sebagian uangnya, kurang lebih Rp. 4.000. sisa dari uang yang dimiliki Bima akan digunakan untuk jajan. Buatlah anggaran pribadi untuk Bima!

### Anggaran Mingguan Bima

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Harga
Uang saku	Rp 30.000	Alat tulis	Rp 8.000
Upah dari Paman	Rp 10.000	Menabung	Rp 5.000
		Infaq	Rp 4.000
		Jajan	Rp 23.000
Total	Rp 40.000	Total	Rp 40.000



## SOAL PRE TEST DAN POST TEST

### Kisi-kisi soal pre test dan post test

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	
Memahami konsep menghasilkan ( <i>earning</i> ) dan menggunakan ( <i>spending</i> ) uang dengan bijak.	Membuat anggaran pribadi.	1. Siswa mampu menjelaskan pengertian anggaran pribadi.	PG: 2 Esai: 0
		2. Siswa mampu menjelaskan komponen anggaran pribadi.	PG: 5 Esai: 0
		1. Siswa mampu menjelaskan tujuan pembuatan anggaran pribadi.	PG: 1 Esai: 0
		2. Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang ada dalam anggaran pribadi.	PG: 2 Esai: 1
		1. Siswa mampu membuat anggaran pribadi untuk dirinya sendiri.	Esai: 1

**Nama** :

**Kelas** :

**No. Absen** :

**Sekolah** :

1. Apakah anggaran pribadi itu?
  - a. Rencana atas barang-barang yang ingin dibeli dan tidak ingin dibeli
  - b. Rencana tentang pembuatan prioritas kebutuhan yang harus dipenuhi terlebih dahulu
  - c. Rencana atas penerimaan dan pengeluaran uang yang dimiliki**
  - d. Catatan penggunaan uang yang kita miliki
2. Terdapat dua komponen yang perlu diperhatikan dalam anggaran pribadi, yaitu....
  - a. Barang yang dibeli dan barang yang tidak dibeli
  - b. Penerimaan dan pengeluaran**
  - c. Kebutuhan dan keinginan
  - d. Catatan dan rencana
3. Pertama kali yang perlu dilakukan dalam membuat anggaran pribadi adalah...
  - a. Menghitung uang yang diterima
  - b. Membuat tabel anggaran**
  - c. Menghitung harga barang-barang yang akan dibeli
  - d. Membedakan barang yang termasuk kebutuhan dan keinginan
4. Membeli makan siang termasuk komponen.....dalam anggaran
  - a. Kebutuhan
  - b. Keinginan
  - c. Penerimaan
  - d. Pengeluaran**
5. Anggaran pribadi yang baik adalah jika...
  - a. Penerimaan lebih dari pengeluaran
  - b. Penerimaan sama dengan pengeluaran**
  - c. Kebutuhan sama dengan keinginan
  - d. Keinginan lebih dari kebutuhan

6. Kita membuat anggaran pribadi untuk tujuan berikut ini, *kecuali*
- Dapat memenuhi semua kebutuhan dan keinginan**
  - Dapat mengetahui darimana uang diperoleh dan akan digunakan untuk apa saja uang tersebut
  - Tidak ada kebutuhan yang terlewatkan untuk dipenuhi
  - Menghindari sifat boros
7. Yang tidak termasuk dalam penggunaan uang adalah...
- Membayar iuran bencana
  - Membeli jajan
  - Memperoleh upah dari Paman**
  - Menabung
8. Berikut yang tidak termasuk sumber penerimaan adalah....
- Uang saku
  - Upah
  - Menabung**
  - Hadiah
9. Berikut ini merupakan anggaran pribadi Nesa.

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Jumlah
		Menabung	Rp. 5.000
		Jajan	Rp. 20.000
		Membeli alat tulis	Rp. 5.000
		Membeli hadiah untuk Bunda	Rp. 15.000
Total	????	Total	Rp. 45.000

Berapakah penerimaan yang seharusnya diterima oleh Nesa?

- Rp. 25.000
- Rp. 30.000
- Rp. 45.000**
- Rp. 50.000

10. Mengapa menabung perlu dimasukkan dalam anggaran pribadi?
- a. **Untuk memenuhi kebutuhan yang tidak bisa dipenuhi saat ini**
  - b. Agar uang kita tidak diambil orang
  - c. Untuk membeli jajan
  - d. Agar bisa mempunyai uang banyak

### Esai

1. Apakah kita bisa menuliskan semua kebutuhan dan keinginan kita di dalam pengeluaran di anggaran? Mengapa?  
*Tidak, karena kita harus menyesuaikan kebutuhan dan keinginan kita dengan penerimaan yang kita miliki. Apabila kita menerima Rp. 10.000, maka total kebutuhan dan keinginan yang seharusnya kita penuhi adalah sejumlah Rp. 10.000.*
2. Buatlah anggaran pribadimu selama seminggu!

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

1. Berdasarkan komik edukasi “Impian Moni”, Bu Guru menyampaikan bahwa Anggaran pribadi adalah....
  - a. Catatan penggunaan uang yang kita miliki
  - b. Rencana tentang pembuatan prioritas kebutuhan yang harus dipenuhi terlebih dahulu
  - c. Rencana atas barang-barang yang ingin dibeli dan tidak ingin dibeli
  - d. Rencana atas penerimaan dan pengeluaran uang yang dimiliki**
2. Anggaran pribadi yang baik adalah jika...
  - a. Penerimaan sama dengan pengeluaran**
  - b. Penerimaan lebih dari pengeluaran
  - c. Kebutuhan sama dengan keinginan
  - d. Keinginan lebih dari kebutuhan
3. Hal yang perlu dilakukan pertama kali dalam membuat anggaran pribadi adalah...
  - a. Menghitung uang yang diterima
  - b. Menghitung harga barang-barang yang akan dibeli
  - c. Membedakan barang yang termasuk kebutuhan dan keinginan
  - d. Membuat tabel anggaran**
4. Terdapat dua komponen yang perlu diperhatikan dalam anggaran pribadi, yaitu....
  - a. Barang yang dibeli dan barang yang tidak dibeli
  - b. Penerimaan dan pengeluaran**
  - c. Kebutuhan dan keinginan
  - d. Catatan dan rencana
5. Membeli alat tulis termasuk komponen.....dalam anggaran
  - a. Kebutuhan
  - b. Keinginan

- c. Penerimaan
  - d. Pengeluaran**
6. Tujuan membuat anggaran pribadi adalah *kecuali*
- a. Dapat memenuhi semua kebutuhan dan keinginan**
  - b. Dapat mengetahui darimana uang diperoleh dan akan digunakan untuk apa saja uang tersebut
  - c. Tidak ada kebutuhan yang terlewatkan untuk dipenuhi
  - d. Menghindari sifat boros
7. Berikut yang tidak termasuk sumber penerimaan adalah....
- a. Uang saku
  - b. Upah dari paman
  - c. Menabung**
  - d. Hadiah lomba
8. Yang tidak termasuk dalam penggunaan uang adalah...
- a. Membayar iuran bencana
  - b. Membeli jajan
  - c. Memperoleh upah dari Paman**
  - d. Menabung
9. Berikut ini merupakan anggaran pribadi Raffi.

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber		Penggunaan	
Uang saku	Rp. 30.000		
Upah dari paman	Rp. 10.000		
Total	Rp.40.000	Total	????

Berapakah total pengeluaran yang seharusnya terdapat pada anggaran pribadi Raffi?

- a. Rp. 20.000
- b. Rp. 30.000
- c. Rp. 40.000**
- d. Rp. 50.000

10. Mengapa menabung perlu dimasukkan dalam anggaran pribadi?
- a. Agar uang kita tidak diambil orang
  - b. Untuk membeli jajan
  - c. Untuk memenuhi kebutuhan yang tidak bisa dipenuhi saat ini**
  - d. Agar bisa mempunyai uang banyak

### Esai

1. Mengapa total penerimaan dan total pengeluaran pada anggaran pribadi harus sama?  
*Hal tersebut menunjukkan bahwa uang kita dapat dikelola dengan baik dimana uang yang kita terima dapat kita gunakan secara optimal untuk berbagai kebutuhan.*
2. Buatlah anggaran pribadimu selama seminggu!

## **Lampiran 2**

### **Perancangan Media Pembelajaran**

1. Naskah *script* komik edukasi “Impian Moni”
2. Sketsa komik edukasi “Impian Moni”



**Naskah script komik "Impian Moni"****Kompetensi: Anggaran Pribadi****Tokoh cerita:**

1. Moni  
Seorang anak perempuan yang saat ini sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Moni adalah topi panda. Moni adalah sosok yang ceria dan agak tomboi.
2. Bunda Nunu  
Seorang wanita berusia 35 tahun yang merupakan Ibunda dari Moni. Ibunda Moni seorang ibu rumah tangga yang ditinggal suaminya bekerja di luar kota.
3. Sibi  
Sibi adalah seorang anak laki-laki yang saat ini duduk di kelas 4 SD Cerdas. Sibi merupakan teman sepermainan Moni. Ciri khas sibi adalah topi berbentuk tikus.
4. Milo  
Seorang anak perempuan yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Milo adalah kacamata bulat dan topi kucing. Ia juga memiliki rambut yang selalu dikepang. Milo adalah sahabat Moni. Mereka selalu berdua kemana-mana.
5. Cito  
Seorang anak laki-laki yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas Cito adalah topi berbentuk anjing. Cito adalah anak yang usil dan jahil yang suka mengganggu teman-temannya.
6. Ola  
Ola adalah seorang anak perempuan yang sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Ola adalah topi kelinci. Ola adalah teman sebangku Moni.
7. Bu Guru  
Bu Guru menggunakan kacamata. Tubuhnya agak gendut dan lemah lembut.

### **Naskah cerita**

(buku yang digunakan dalam buku cerita adalah A5. Di dalam satu halaman terdapat 2 panel)

#### **Panel 1**

Kukuruyuuk... ayam berkokok

#### **Panel 2.**

Terlihat Bunda Nunu sedang menyiapkan makanan di ruang makan. Ia menyiapkan sarapan pagi untuk buah hatinya.

Bunda Nunu: Moni, jangan lama-lama di kamar mandi. Nanti terlambat berangkat ke sekolah.

Moni: Iya bun, sebentar lagi selesai (suara Moni dari dalam kamar mandi).

#### **Panel 3**

Di ruang makan,

Moni: Bunda, hari ini hari senin. Nanti Moni ada pelajaran olahraga. Moni harus berangkat lebih pagi bu...

Bunda Nunu: Iya, tetapi harus sarapan dulu biar nanti pas olahraga tidak pingsan.

Moni: Siap Bunda..

#### **Panel 4**

Bunda Nunu: Ini uang saku Moni buat satu minggu ya...

Moni: Iya Bun (Moni menghitung uangnya).

#### **Panel 5**

Moni: Bunda, biasanya Bunda memberi uang saku Moni seminggu Rp. 30.000, tetapi ini kok banyak Bund, ada Rp. 50.000?

Bunda Nunu: Iya, itu bonus untuk Moni karena Moni sudah membantu Ibu membersihkan kebun kemarin.

**Panel 6**

Moni: (wajah bahagia) terimakasih Bunda, Bunda baik sekali.  
Moni berangkat dulu Bunda..

Bunda Nunu: Iya sayang, hati-hati di jalan ya...

**Panel 7**

Di sekolah....

(saat pelajaran olahraga)

Milo: Teman-teman, lihat sepatuku. Ini sepatu yang ku impikan dari dulu. Aku berhasil membelinya dengan uangku sendiri

Moni: Wah Milo keren.. Aku juga punya sepatu impian. Tetapi belum bisa membelinya.

Ola: Uangmu banyak ya Milo?

**Panel 8**

Milo: Uang sakuku sama seperti kalian, Rp. 5.000 sehari. Bukan karena banyak atau tidaknya uang sakuku, tetapi karena aku telah merencanakan penggunaan uangku.

Moni: Merencanakan uang? sepertinya menyusahkan.

Ola: Iya sih...

**Panel 9**

Cito: Hey, ayo ke tengah lapangan. Sudah ditunggu Pak Tio.

(mereka berlari ke lapangan)

**Panel 10**

Anak-anak berolahraga.

**Panel 11**

Seusai olahraga...

Ola: Teman-teman, yuk ke kantin.

Moni: Yuk, aku mendapat uang saku lebih dari Bundaku. Jadi aku bisa jajan lebih banyak..

Milo: Wah senangnya, jangan lupa ditabung untuk membeli sepatu impianmu Moni..

Moni: Iya Milo, kan menabungnya masih besok hari sabtu..

### **Panel 12**

(suasana di kantin cukup ramai dan banyak sekali jajan)

Moni: (membawa banyak jajan di tangannya). Kalian sudah selesai teman-teman?

Milo: Sudah Moni, jajan Moni lebih banyak daripada biasanya ya...

Moni: Iya Milo, hehe

### **Panel 13**

(Moni, Milo, Ola, Sibi, dan Cito berkumpul)

Cito: teman-teman, besok rabu setelah pulang sekolah kita main ke taman bermain yuk..

Sibi: iya, biasanya disana banyak orang yang jualan mainan juga.

Ola: iya, ada yang jualan martabak telur kesukaanku juga.

### **Panel 14**

Moni: Oke, aku ikut yaaa

Milo: Iya aku juga.. tapi kita pulang dulu ya kita bilang dulu ke orang tua.

Semuanya: okeeee

**Panel 15**

Hari rabu sepulang sekolah...

Teng teng teng...

Anak-anak: Yey waktunya pulaaang

**Panel 16**

(sibi dan cito naik sepeda)

Cito: Nanti kumpul di rumahnya Moni aja yaa

Moni, Milo, Ola: Okeee

**Panel 17**

Di rumah Moni

Moniii (suara teman-teman Moni)

Moni: Bunda, Moni mau pergi dulu ya dengan teman-teman.

Bunda Nunu: Iya, tetapi pulanginya jangan kesorean ya...

Moni: Baik Bunda, Moni pergi dulu

**Panel 18**

Di taman bermain...

Ola: Yuk kita main ayunan.

Teman-teman: yuuuk

**Panel 19**

(anak-anak bermain ayunan)

**Panel 20**

Cito: Capek ya, haus. Yuk kita beli es kelapa disana

Moni: Yukk,

Cito: Teman-teman yang lain tidak ada yang ikut?

Milo: Tidak, aku sudah membawa air putih..

### **Panel 21**

(Moni dan Cito membeli es kelapa)

Cito: Moni, kamu ingin membeli sosis bakar disana tidak? Aku ingin membelinya.

Moni: Iya, aku juga ingin membelinya. Yuk kesana.

### **Panel 22**

(Cito dan Moni kembali berkumpul dengan teman-temannya dengan membawa es kelapa dan sosis bakar)

Sibi: Eh, disana tadi ada penjual mainan tidak?

Cito: Ada sibi, nanti kesana yuk..

Ola: Iya, aku juga mau kesana..

Milo: Aku tunggu kalian disini saja yaa..

### **Panel 23**

(mereka berjalan ke penjual mainan)

Pak ini berapa? Pak kalau ini berapa?

(terlihat anak-anak sedang memilih-milih mainan.

### **Panel 24**

Mereka kembali berjalan ke tempat semula.

Milo: Kalian membeli apa?

Sibi: Aku membeli pesawat mainan ini sama seperti cito.

Ola: Milo, lihat aku punya boneka kecil seperti punyamu

Moni: Iya aku juga membeli boneka kecil seperti itu...

### **Panel 25**

Milo: Moni, bukannya kamu sudah punya banyak boneka seperti itu?

Moni: Iya sih, cuman bentuknya kan beda

Milo: Kenapa kamu tidak menabung uangmu untuk membeli sepatu impian daripada membeli boneka itu?

Moni: Ya kan biar aku punya banyak boneka yang bentuknya berbeda-beda

### **Panel 26**

(Mereka pulang)

Moni teringat dengan kata Milo bahwa ia seharusnya membeli sepatu impian daripada boneka. Ia menghitung sisa uang mingguan yang diterimanya.

### **Panel 27**

Moni: Wah, uangnya tinggal 2ribu. Masih tersisa 3 hari. Berarti aku tidak bisa jajan banyak.. kok uangku tiba-tiba habis ya...

Moni terlihat sedih dan menyesali bahwa dia telah membeli boneka.

### **Panel 28**

Di sekolah...

Bu Guru: Anak-anak, hari ini kita ulangan. Semuanya harus menggunakan alat tulis sendiri. Hanya ada kertas dan alat tulis di atas meja.

**Panel 29**

Moni: (terlihat panik) Ola, bolpoinku habis. Boleh aku meminjam punyamu?

Ola: Maaf Moni, aku hanya memiliki 1 bolpoin.

**Panel 30**

kertas ulangan sudah di depan meja. Teman-teman sudah mulai mengerjakan. Moni masih panik dan memberanikan diri menyampaikan masalahnya ke bu guru.

Moni: Bu Guru, saya minta maaf, saya tidak mempunyai bolpoin.

Bu Guru: Bagaimana kamu bisa tidak mempunyai bolpoin? Ya sudah pergi ke koperasi untuk membeli bolpoin

**Panel 31**

Moni: (takut karena uang sakunya habis). Maaf bu, uang saku saya habis

Bu Guru: Adakah yang bisa meminjami Moni bolpoin?

Milo: Ini bu saya memiliki 2 bolpoin, bisa dipinjam Moni terlebih dahulu.

Moni: Terimakasih Milo..

**Panel 32**

Pada saat istirahat...

Milo: Moni, bagaimana bisa kamu tidak memiliki bolpoin?

Moni: Aku lupa kalau bolpoinku habis. Uang sakuku tiba-tiba habis. Aku tidak bisa membeli apa-apa

**Panel 33**

Ola: Kenapa kamu tidak meminta lagi pada Ibumu?

Moni: Aku takut dimarahi Ibu gara-gara uang sakuku sudah habis.

Milo: Berarti kamu tidak bisa jajan?



Moni: (Mengangguk) Iya...

**Panel 34**

Milo: Moni, sepertinya kamu perlu merencanakan uang yang kamu miliki.

Moni: Bagaimana caranya?

**Panel 35**

(tiba-tiba bu guru datang dan menghampiri mereka)

Bu Guru: Ini bolpoin untukmu, Moni.

Moni: Terimakasih Bu Guru..

**Panel 36**

Bu Guru: Moni tidak memiliki uang saku?

Moni: Saya mempunyai uang saku bu, tetapi sudah habis. Ibu selalu memberi uang saku seminggu sekali.

**Panel 37**

Bu Guru: Oh.. Digunakan untuk apa saja uang sakunya?

Moni: untuk banyak hal bu, saya lupa...

**Panel 38**

Bu Guru: hmmm berarti Moni harus belajar merencanakan uangnya biar bisa digunakan dengan baik.

Milo: Iya bu, Milo juga merencanakan uang bu..

Moni: Bagaimana caranya merencanakan uang bu?

**Panel 39**

Bu Guru: Caranya adalah dengan membuat anggaran pribadi.

Semuanya: ha? Anggaran pribadi?

**Panel 40**

Bu Guru: iya.. anggaran pribadi adalah perencanaan terhadap uang yang kita miliki. Anggaran dibuat sebagai pedoman saat menggunakan uang agar kita terhindar dari sifat boros.

**Panel 41**

Moni: Bagaimana cara membuat anggaran bu?

**Panel 42**

Bu guru: caranya adalah kita harus mengetahui berapa pemasukan kita. Misal mendapat uang saku, mendapat uang dari paman, dan lainnya. Setelah tahu berapa pemasukan kita, kita cari tahu akan kita gunakan untuk apa saja sih uang kita? misal untuk jajan, untuk membeli alat tulis, untuk menabung, untuk sedekah, atau yang lainnya.

**Panel 43**

(Bu guru membuka gadgetnya)

Bu guru: seperti ini bentuk anggaran.

Pemasukan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
Pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Beli jajan	Rp. 30.000
		Iuran bencana	
Total:	Rp. 60.000	Total:	Rp. 60.000

Kalian paham?

**Panel 44**

Milo: Wah mudah sekali ya bu membuat anggaran. selama ini Milo tidak membuat seperti itu. Meskipun sudah direncanakan tetapi terkadang ada hal-hal yang terlupakan.

**Panel 45**

Moni: Oh begitu ya bu, mengapa tabungan harus dimasukkan dalam anggaran bu?

Bu guru: iya, karena tabungan adalah uang yang kita simpan sedikit demi sedikit agar bisa memenuhi tujuan.

**Panel 46**

Moni: Iya bu, Moni memiliki sepatu impian yang ingin sekali dibeli dengan uang tabungan seperti yang dilakukan Milo. Tetapi uang tabungan masih belum cukup karena Moni jarang menabung..

**Panel 47**

Bu Guru: Berarti sekarang membuat anggaran ya agar bisa membeli sepatu impian. Lebih memilih jajan banyak sekarang atau mendapat sepatu impian?

Moni: Sepatu impian bu...

**Panel 48**

Bu Guru: Anak cerdas. Sekarang, mulai rencanakan uang kalian ya dengan membuat anggaran pribadi.

Semuanya: siap bu!

**Panel 49**

Hari senin sudah tiba... moni mulai belajar membuat anggaran pribadinya.

Bunda Nunu: Moni, ini uang saku untuk satu minggu ya..

Moni: (menghitung uang) kok jumlahnya sekarang Rp. 60.000 bu?

**Panel 50**

Bunda Nunu: Iya, itu tambahan uang saku Moni karena telah membantu Ibu merapikan kamar tidur dan membersihkan kebun.

Moni: Terimakasih Bunda, Moni berangkat sekolah dulu..

Moni akan membuat anggaran pribadinya. Yuk bantu Moni untuk membuat anggaran pribadi!

# Sketsa Komik Impian Moni

## Halaman 1



## Halaman 2



## Halaman 3



## Halaman 4



## Halaman 5



---

Halaman 7



## Halaman 6



## Halaman 8

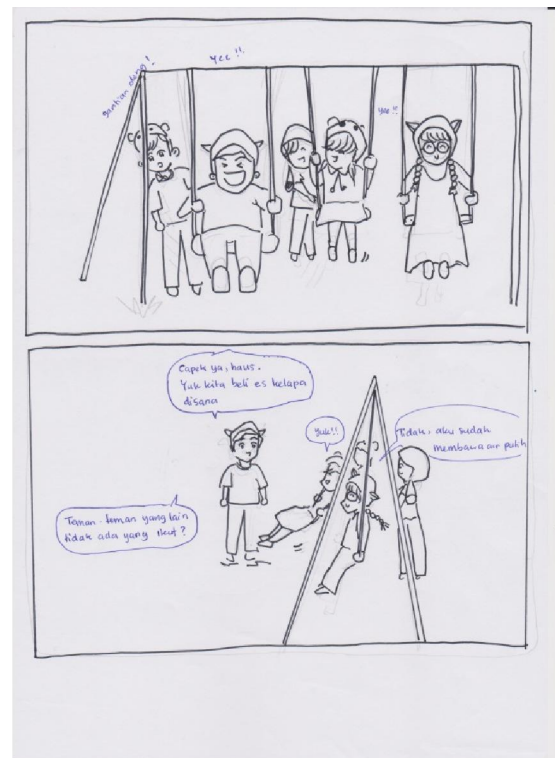




Halaman 9



Halaman 10



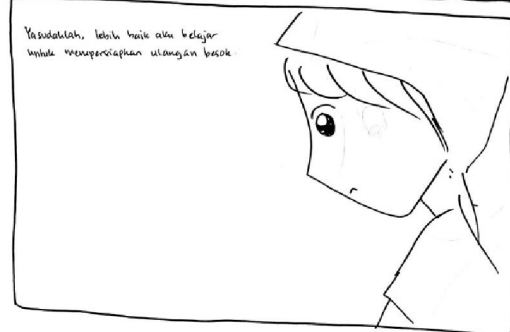
Halaman 11



Halaman 12



## Halaman 13



## Halaman 14



## Halaman 15



## Halaman 16





Halaman 17



Halaman 18



Halaman 19



Halaman 20



## Halaman 21



iya... Anggaran pribadi adalah perencanaan terhadap uang yang kita miliki. Anggaran dibuat ya menjadi pedoman saat menggunakan uang agar kita terhindar dan tidak boros.



## Halaman 22



Supaya  
Caranya adalah kita harus mengetahui berapa pemasukan kita. Kita dapat uang saku, mendapat uang dari teman, uang hasil belanja, dan lain-lain. Setelah tahu berapa pemasukan kita, kita cari tahu apa kita gunakan untuk apa saja uang kita, misalnya untuk makan, membeli alat tulis, jajan, sedekah, dan atau yang lainnya. Untuk anggaran pribadi adalah seperti ini.



## Halaman 23

Pemasukan		Pengeluaran	
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
Pembelian buku	Rp. 10.000	Belanja alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		lain-lain	Rp. 5.000
<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>	<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>

## Halaman 24

Pemasukan		Pengeluaran	
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
Pembelian buku	Rp. 10.000	Belanja alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		lain-lain	Rp. 5.000
<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>	<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>

Halaman 25



Pendapatan		Pengeluaran	
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
Pembelian buku	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		lunasi	Rp. 5.000
Total	Rp. 60.000	Total	Rp. 60.000

Halaman 26



Halaman 27



### **Lampiran 3**

#### **Pengembangan Media Pembelajaran**

1. Hasil Penilaian Validitas Instrumen
2. Hasil Penilaian Ahli Materi
3. Hasil Penilaian Ahli Media
4. Hasil Penilaian Ahli Bahasa
5. Hasil Penilaian Guru
6. Komik edukasi “Impian Moni” sebelum revisi
7. Komik edukasi “Impian Moni” setelah revisi
8. Hasil Uji Pengembangan (Angket respon siswa)
9. Pengolahan Data Uji Pengembangan

## LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Sukanti, M.Pd.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap instrumen penelitian.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Aspek yang divalidasi**

No.	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Berdasarkan aspek isi/materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan mengungkap kesalahan materi sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					✓
2.	Berdasarkan aspek kebahasaan, instrumen dapat mengungkap kualitas bahasa sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					✓
3.	Berdasarkan aspek media, instrumen dapat mengungkap kualitas media sehingga mendukung adanya saran perbaikan.					✓
4.	Kesesuaian pernyataan pada respon siswa dengan kisi-kisi instrumen.					✓

**B. Koreksi Instrumen Penelitian**

Komentar atau Saran Umum
--------------------------



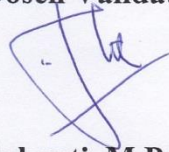
### **C. Kesimpulan**

Insturumen penelitian ini dinyatakan \*):

1. Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji coba lapangan

\*) Lingkari salah satu

**Dosen Validator**



**Sukanti, M.Pd.**

**NIP. 19540101 197903 2 001**

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Mimin Nur Aisyah, M.Sc.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.



No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan Materi Pembelajaran						
1.	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami					✓
2.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana					✓
3.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas					✓
Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran						
4.	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran					✓
Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran						
6.	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan siswa SD					✓
7.	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran					✓
8.	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran literasi keuangan					✓
Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa						
9.	Kejadian dalam cerita komik edukasi sesuai dengan tingkat umur siswa					✓
10.	Cerita dalam komik edukasi sesuai dengan kehidupan realita siswa					✓
Ketepatan penggunaan istilah keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan dengan tepat pada komik edukasi				✓	
Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran						
12.	Komik edukasi menimbulkan rasa senang ketika membacanya.					✓
13.	Komik edukasi mampu mendorong siswa membacanya hingga tuntas.					✓



### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	Pengenalan tokoh	Huruf Kapital utk nama orang → sibi	Sibi
2	Tubuhnya gendut dan lembut-lembut		Beliau orang yg lembut lembut & sangat menyenangkan
3.	Hal. 28	meberli	membeli

Komentar atau Saran Umum



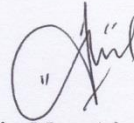
## Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Materi



Mimin Nur Aisyah, M.Sc.

NIP. 19820514 200501 2 001

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Aran Handoko, M.Sn.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.



### Aspek Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan ukuran						
1.	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat				✓	
2.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi				✓	
3.	Pemilihan ukuran huruf tepat			✓		
Ketepatan penataan gambar						
4.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata				✓	
5.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik edukasi			✓	✓	
6.	Ketepatan penempatan balon percakapan			✓		
Kemenarikan gambar						
7.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD			✓	✓	
8.	Karakter tokoh menarik untuk siswa SD				✓	
9.	Gambar memiliki warna yang menarik bagi siswa SD			✓		
Kesederhanaan media pembelajaran						
10.	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi				✓	
11.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan siswa				✓	✓
12.	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar				✓	
13.	Kata-kata menggunakan huruf yang sederhana				✓	
14.	Gaya huruf mudah terbaca				✓	✓
15.	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan				✓	
Keterpaduan aspek visual						
16.	Keterpaduan aspek visual garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang secara menyeluruh			✓		
Kesesuaian gambar ilustrasi dengan tingkat umur siswa						
17.	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa SD				✓	



No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18.	Karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD			✓		
19.	Watak yang dimiliki oleh karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD			✓		
<b>Kejelasan alur cerita</b>						
20.	Alur cerita komik edukasi disampaikan secara jelas				✓	

### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- warna</li> <li>- detail.</li> <li>- Strip</li> <li>- Cover.</li> </ul>



#### Komentar atau Saran Umum

- Secara keseluruhan isi, materi, ilustrasi, tokoh sudah baik dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SD.
- Untuk ilustrasi ada beberapa gambar yang perlu diperjelas detail dan warnanya agar lebih dinamis dan lebih nyaman ketika komik ini dibaca.

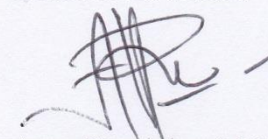
#### Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Media



Aran Handoko, M.Sn.

NIP. 19780202 200604 1 002

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator : Dr. Else Liliani, M.Hum.

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.



### Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami				✓	
2.	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat			✓		
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	
Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa						
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD				✓	
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD				✓	
Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita				✓	
Penggunaan bahasa yang komunikatif						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi komunikatif				✓	
Kesesuaian bahasa dengan EYD						
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar			✓		
9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah			✓		
10.	Ketepatan penulisan tanda baca		✓			
Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan secara tepat dalam komik edukasi				✓	



## Koreksi Media Komik Edukasi

### Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
3. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
6-7, 11 dst	penggunaan tanda baca  (selebihnya ada di kutipan komentar/saran)	perhatikan penggunaan nama tanda baca koma (,)	perbaiki secara penggunaan tanda baca yg tepat menurut EYD

### Komentar atau Saran Umum

- perhatikan tanda baca dalam bahasa
- ada beberapa kalimat yang terlalu panjang. ini dapat diatasi dengan membuatnya menjadi beberapa kalimat (contoh di klm. 7)
- karena media komik kalimat bisa dibuat dalam bentuk yang efektif lagi.
- balon dialog dalam komik perlu dibuat agar urutan dialog antar tokoh jelas



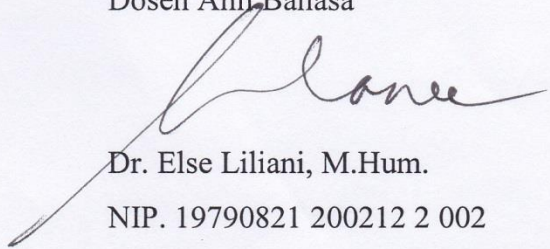
## Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- a. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diujicoba lapangan

\*) Lingkari salah satu

Dosen Ahli Bahasa



Dr. Else Liliani, M.Hum.

NIP. 19790821 200212 2 002

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar

Kompetensi : Anggaran Pribadi

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Penyusun : Sariyatul Ilyana

Validator :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru terhadap materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.
3. Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.

5. Kriteria Penilaian:

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini saya ucapkan terimakasih.



## A. ASPEK MATERI

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan Materi Pembelajaran						
1.	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami			✓		
2.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana				✓	
3.	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas				✓	
Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran						
4.	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran				✓	
Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran						
6.	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan siswa SD			✓		
7.	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
8.	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran literasi keuangan					✓
Kesesuaian komik edukasi dengan tingkat umur siswa						
9.	Kejadian dalam cerita komik edukasi sesuai dengan tingkat umur siswa			✓		
10.	Cerita dalam komik edukasi sesuai dengan kehidupan realita siswa			✓		
Ketepatan penggunaan istilah keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan dengan tepat pada komik edukasi				✓	
Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran						
12.	Komik edukasi menimbulkan rasa senang ketika membacanya.				✓	
13.	Komik edukasi mampu mendorong siswa membacanya hingga tuntas.			✓		



## B. ASPEK MEDIA

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan ukuran						
1.	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat			✓		
2.	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi			✓		
3.	Pemilihan ukuran huruf tepat		✓			
Ketepatan penataan gambar						
4.	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata				✓	
5.	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik edukasi				✓	
6.	Ketepatan penempatan balon percakapan				✓	
Kemenarikan gambar						
7.	Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD		✓			
8.	Karakter tokoh menarik untuk siswa SD		✓			
9.	Gambar memiliki warna yang menarik bagi siswa SD			✓		
Kesederhanaan media pembelajaran						
10.	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi				✓	
11.	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan siswa			✓		
12.	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar				✓	
13.	Kata-kata menggunakan huruf yang sederhana				✓	
14.	Gaya huruf mudah terbaca				✓	
15.	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan					✓
Keterpaduan aspek visual						
16.	Keterpaduan aspek visual garis, bentuk, tekstur, warna, dan ruang secara menyeluruh					✓
Kesesuaian gambar ilustrasi dengan tingkat umur siswa						
17.	Ilustrasi gambar mudah dipahami oleh siswa SD			✓		



No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18.	Karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD		✓			
19.	Watak yang dimiliki oleh karakter dalam komik edukasi sesuai dengan siswa SD		✓			
<b>Kejelasan penekanan pada materi</b>						
20.	Penekanan materi dapat disampaikan dengan baik					✓
21.	Kejelasan alur cerita dalam komik edukasi					✓

### C. ASPEK BAHASA

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesederhanaan bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami				✓	
2.	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat			✓		
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	
Kesesuaian bahasa dengan tingkat umur siswa						
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD				✓	
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SD				✓	
Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik edukasi						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita			✓		
Penggunaan bahasa yang komunikatif						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi komunikatif				✓	



No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian bahasa dengan EYD						
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar					✓
9.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah				✓	
10.	Ketepatan penulisan tanda baca					✓
Ketepatan penggunaan istilah dalam keuangan						
11.	Istilah keuangan digunakan secara tepat dalam komik edukasi					✓

### Koreksi Media Komik Edukasi

#### Petunjuk:

4. Apabila terjadi kesalahan pada aspek media mohon dituliskan halaman yang salah pada kolom 2.
5. Pada kolom 3 mohon dituliskan kesalahan.
6. Pada kolom 4 mohon dituliskan saran untuk perbaikan.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	hal. 28	meberli	membeli
2.	hal. 17	KOF, uanaku (KOF)	KOF yang kedua dihapus saja.
3.	hal. 6	gambar tangan Firi	Seharusnya tangan Fanan



Komentar atau Saran Umum

1. Tulisannya lebih dibesarkan lagi.
2. wabahnya terlalu dewasa untuk katagore anak SD.

Kesimpulan

Media ini dinyatakan \*):

- d. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- ☒ e. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak diujicoba lapangan

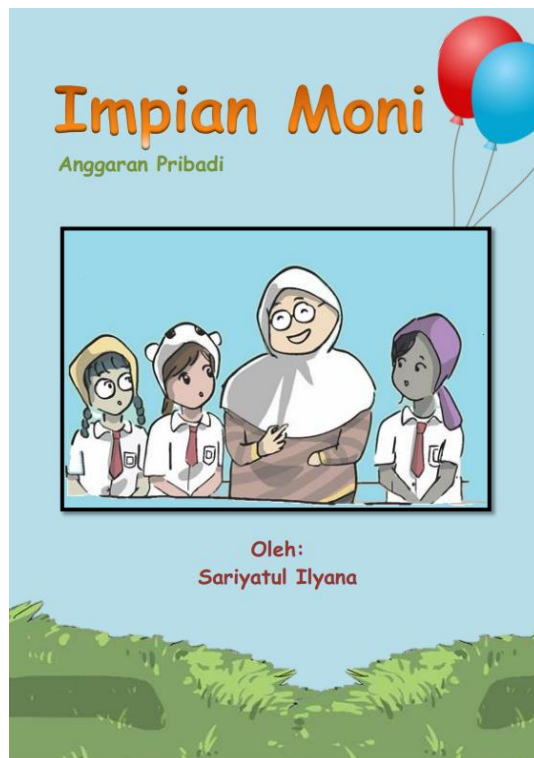
\*) Lingkari salah satu

Guru Validator

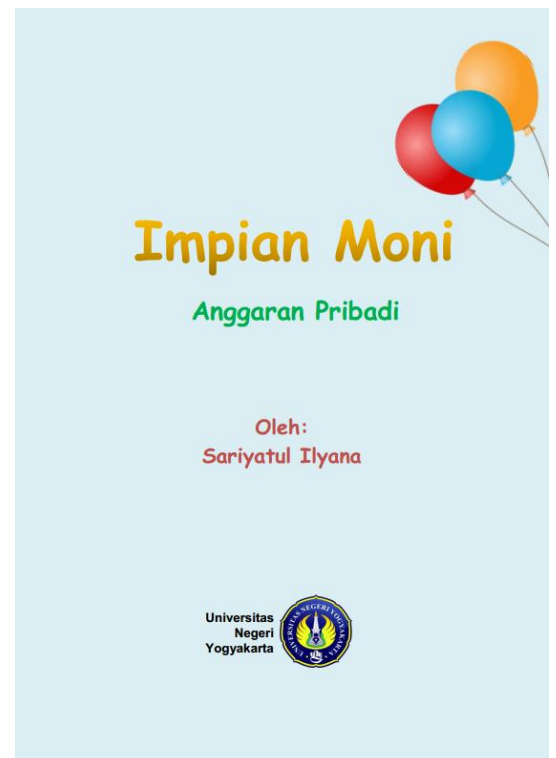
Fitri Afrika Sari, S.Pd  
NIP.

## Komik Edukasi “Impian Moni” Sebelum Revisi

Cover



Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3





## Halaman 4

## Pengenalan Tokoh

Moni adalah seorang anak perempuan yang saat ini sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Moni adalah topi panda. Moni adalah sosok yang ceria dan agak tomboi. Ia memiliki rambut yang pendek.



Milo adalah seorang anak perempuan yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Milo adalah kacamata bulat dan topi kucing. Ia juga memiliki rambut yang selalu dikepang. Milo adalah sahabat Moni.



Ola adalah seorang anak perempuan yang sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Ola adalah topi kelinci ungu. Ola adalah teman sebangku Moni.



Sibi adalah seorang anak laki-laki yang saat ini duduk di kelas 4 SD Cerdas. Sibi merupakan teman sepermian Moni. Ciri khas sibi adalah topi berbentuk tikus.



Cito adalah seorang anak laki-laki yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas Cito adalah topi berbentuk keledai.



Bunda Nunu adalah seorang wanita berusia 35 tahun yang merupakan Ibunda dari Moni. Bunda Nunu bekerja sebagai pembuat kue.



Bu Guru menggunakan kacamata. Tubuhnya gendut dan lemah lembut.



## Halaman 5



5

## Halaman 6



6

## Halaman 7



7

## Halaman 8



8

## Halaman 9



9

## Halaman 10



10

## Halaman 11



11



## Halaman 12



12

## Halaman 13



13

## Halaman 14



14

## Halaman 15



15

## Halaman 16



16

## Halaman 17



17

## Halaman 18



18

## Halaman 19



19



## Halaman 20



20

## Halaman 21



21

## Halaman 22



22

## Halaman 23



23

## Halaman 24



24

## Halaman 25



25

## Halaman 26

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
Total	Rp. 60.000	Total	Rp. 60.000

26

## Halaman 27

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
Total	Rp. 60.000	Total	Rp. 60.000

Ada dua komponen penting dalam anggaran pribadi. Yang pertama adalah penerimaan. Penerimaan yaitu uang yang kita peroleh, seperti uang saku, upah, hadiah, dan lainnya.

27



## Halaman 28

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>	<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>

Yang kedua adalah pengeluaran. Pengeluaran yaitu penggunaan uang yang kita miliki seperti memberi barang, menabung, jajan, iuran, dan lainnya.

28

## Halaman 29

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>	<b>Total</b>	<b>Rp. 60.000</b>

Pada kolom total penerimaan dan total pengeluaran hasilnya harus sama. Hal itu tandanya pengelolaan keuangan kita dapat seimbang antara penerimaan dan pengeluaran.

Kita perlu membuat anggaran pribadi agar uang kita jelas diperoleh darimana dan digunakan untuk apa saja, tidak ada barang yang terlewatkan untuk dipenuhi hanya karena lupa, serta membantu kita agar terhindar dari sifat boros.

29

## Halaman 30



30

## Halaman 31



31

## Halaman 32



32

## Halaman 33



33

---

Halaman 34

Teman-teman, sekarang bantulah Moni untuk membuat anggaran pribadinya. Minggu ini, Moni memperoleh uang saku sebesar Rp. 30.000. Moni akan menggunakan uangnya untuk membeli alat tulis seharga Rp. 5.000, menabung sebesar Rp. 5.000, jajan sebesar Rp. 18.000, dan iuran bencana sebesar Rp. 2.000. Bagaimanakah anggaran pribadi Moni?

### Anggaran Pribadi "Moni"

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Digunakan untuk	Jumlah
Total		Total	

Apakah total penerimaan dan total pengeluaran sudah sama? Kalau sama berarti kamu bisa membuat anggaran pribadi dengan baik!

34

---

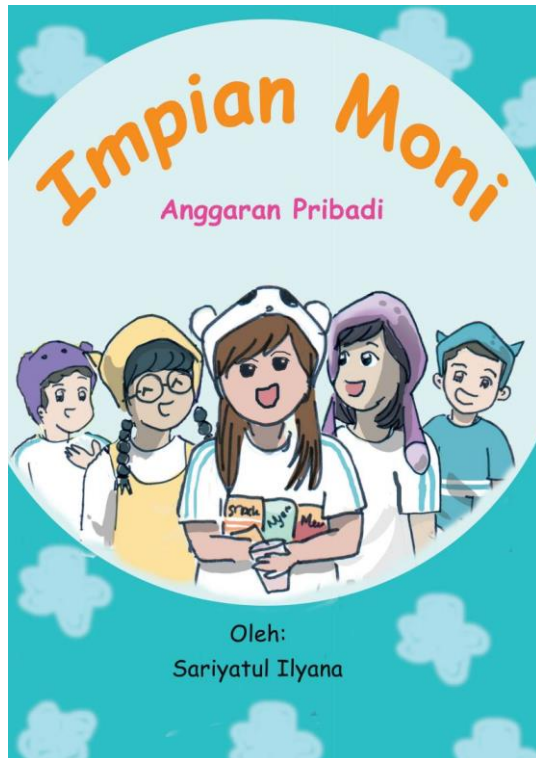
Cover belakang

Moni adalah seorang siswa kelas IV di SD Cerdas. Setiap minggunya, Moni selalu mendapatkan uang saku dari Bundanya. Moni menggunakan uangnya untuk banyak hal. Tetapi sayangnya, pada saat ulangan di kelas ia mengalami hal yang sangat menggonggonya dalam mengerjakan ulangan. Apakah hal yang sangat menggonggu Moni tersebut?

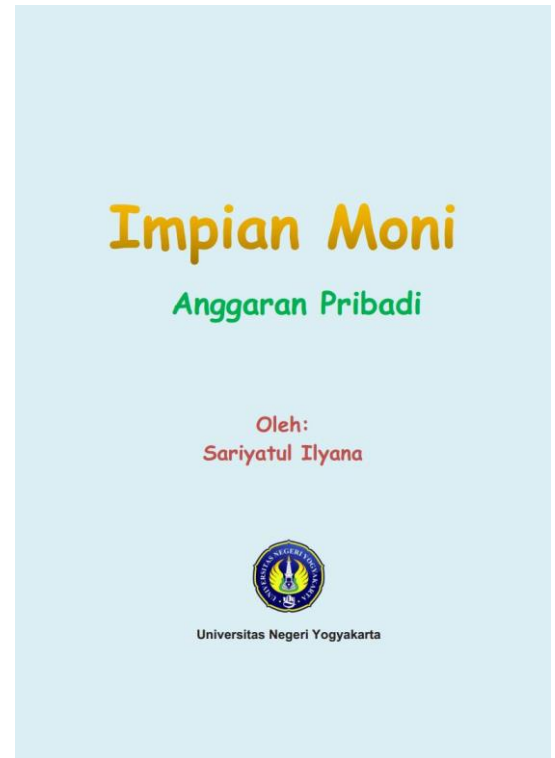


## Komik Impian Moni Setelah Revisi

Cover



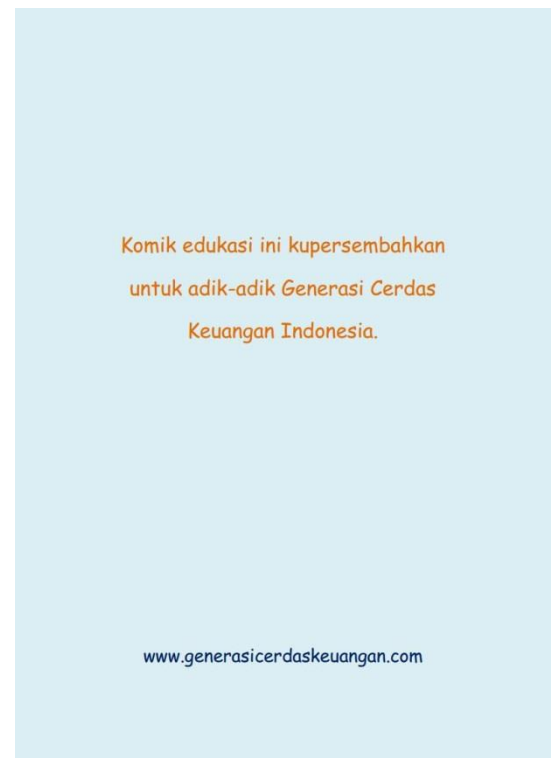
Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3





## Halaman 5

## Pengenalan Tokoh

Moni adalah seorang anak perempuan yang saat ini sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Moni adalah topi panda. Moni adalah sosok yang ceria dan agak tomboi.



Milo adalah seorang anak perempuan yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Milo adalah kacamata bulat dan topi kucing. Ia juga memiliki rambut yang selalu dikepang. Milo adalah sahabat Moni.



Ola adalah seorang anak perempuan yang sedang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas yang dimiliki Ola adalah topi kelinci ungu. Ola adalah teman sebangku Moni.



Sibi adalah seorang anak laki-laki yang saat ini duduk di kelas 4 SD Cerdas. Sibi merupakan teman sepermainan Moni. Ciri khas Sibi adalah topi berbentuk tikus.



Cito adalah seorang anak laki-laki yang duduk di kelas 4 SD Cerdas. Ciri khas Cito adalah topi berbentuk keledai.



Bunda Nunu adalah seorang wanita berusia 35 tahun yang merupakan Ibunda dari Moni. Bunda Nunu bekerja sebagai pembuat kue.



Bu Guru menggunakan kacamata. Bu Guru adalah orang yang lemah lembut dan menyenangkan.

## Halaman 7



7

## Halaman 8



8

## Halaman 9



9

## Halaman 10



10

## Halaman 11



11

## Halaman 12



12

## Halaman 13



13



## Halaman 14



14

## Halaman 15



15

## Halaman 16



16

## Halaman 17



17

## Halaman 18



18

## Halaman 19



19

## Halaman 20



20

## Halaman 21



21



## Halaman 22



22

## Halaman 23



23

## Halaman 24



24

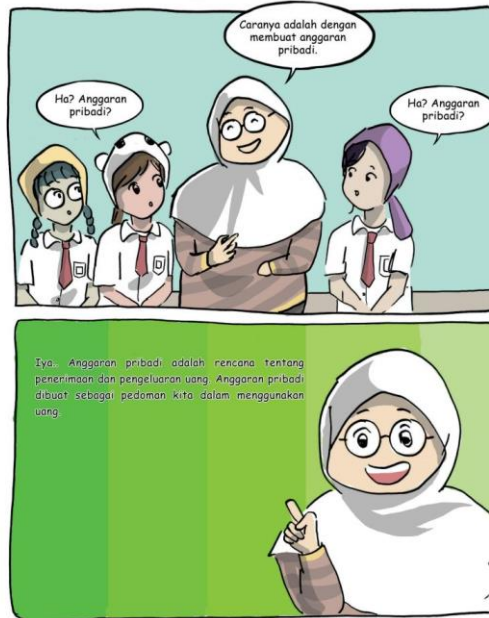
## Halaman 25



25



## Halaman 26



26

## Halaman 27



27

## Halaman 28

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
Total	Rp. 60.000	Total	Rp. 60.000

28

## Halaman 29

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Jumlah
Uang saku	Rp. 50.000	Tabungan	Rp. 20.000
pemberian nenek	Rp. 10.000	Beli alat tulis	Rp. 10.000
		Jajan	Rp. 25.000
		Iuran	Rp. 5.000
Total	Rp. 60.000	Total	Rp. 60.000

Ada dua komponen penting dalam anggaran pribadi. Yang pertama adalah penerimaan. Penerimaan yaitu uang yang kita peroleh, seperti uang saku, upah, hadiah, dan lainnya.

29

## Halaman 30



30

## Halaman 31



31

## Halaman 32



32

## Halaman 33



33

## Halaman 34



34

## Halaman 35



35

## Halaman 36

Teman-teman, sekarang bantulah Moni untuk membuat anggaran pribadinya. Minggu ini, Moni memperoleh uang saku sebesar Rp. 30.000. Moni akan menggunakan uangnya untuk membeli alat tulis seharga Rp. 5.000, menabung sebesar Rp. 5.000, jajan sebesar Rp. 18.000, dan iuran bencana sebesar Rp. 2.000. Bagaimanakah anggaran pribadi Moni?

Anggaran Pribadi "Moni"

Penerimaan		Pengeluaran	
Sumber	Jumlah	Penggunaan	Jumlah
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
Total	.....	Total	.....

Apakah total penerimaan dan total pengeluaran sudah sama? Kalau sama berarti kamu bisa membuat anggaran pribadi dengan baik!

36

## Cover Belakang



Moni adalah seorang siswa kelas IV SD Cerdas. Setiap Minggunya, Moni selalu mendapatkan uang saku dari Bundanya. Moni menggunakan uangnya untuk banyak hal, tetapi sayangnya, pada saat ulangan di kelas ia mengalami hal yang sangat menganggunya dalam mengerjakan ulangan. Apakah hal yang sangat mengganggu Moni tersebut?



Universitas Negeri Yogyakarta



### LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Melati Nur A  
Kelas : 4B  
Sekolah : SD Muhammadiyah Pakel

Teman-teman, apakah kalian sudah membaca komik edukasi “Impian Moni” kompetensi Anggaran Pribadi? Jika sudah, berikan tanggapanmu tentang komik edukasi ini ya! Caranya adalah dengan memberi warna pada bintang. Skor yang diberikan adalah sebagai berikut:

Skor 1            Tidak Layak

Skor 2            Kurang Layak

Skor 3            Cukup Layak

Skor 4            Layak

Skor 5            Sangat Layak

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya paham mengenai materi anggaran pribadi dalam komik edukasi	☆	☆	☆	★	☆
2.	Saya bisa menyampaikan kembali materi yang disampaikan dalam komik edukasi	☆	☆	★	☆	☆
3.	Saya mudah memahami isi komik edukasi	☆	☆	☆	★	☆
4.	Komik Impian Moni menarik untuk dibaca	☆	☆	☆	☆	★
5.	Ukuran komik edukasi sudah tepat	☆	☆	☆	★	☆
6.	Saya bisa membaca isi komik edukasi dengan baik	☆	☆	☆	★	☆
7.	Saya menyukai gambar dalam komik edukasi	☆	☆	★	☆	☆
8.	Saya menyukai karakter tokoh dalam komik edukasi	☆	☆	☆	★	☆
9.	Saya menyukai warna yang digunakan dalam komik edukasi	☆	☆	☆	★	☆
10.	Saya memahami alur cerita dalam komik edukasi	☆	☆	☆	★	☆
11.	Saya memahami bahasa yang digunakan dalam komik edukasi	☆	☆	☆	☆	★
12.	Kalimat dalam komik disampaikan secara ringkas tetapi padat	☆	☆	☆	☆	★

Pengolahan Data Uji Pengembangan

Aspek	Butir	Responden										Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Isi/Materi	1	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	45	4,5	Sangat Layak
	2	4	4	3	3	5	5	3	3	3	3	36	3,6	Layak
	3	4	4	4	4	5	3	5	4	5	4	42	4,2	Layak
Media	4	2	4	5	4	5	4	3	5	4	5	41	4,1	Layak
	5	5	5	4	3	5	2	5	4	5	4	42	4,2	Layak
	6	4	3	4	3	5	3	4	4	5	5	40	4	Layak
	7	3	4	3	3	5	2	3	5	5	5	38	3,8	Layak
	8	2	5	4	4	5	5	4	3	3	4	39	3,9	Layak
	9	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	35	3,5	Layak
	10	2	3	4	3	5	4	5	4	3	4	37	3,7	Layak
Bahasa	11	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	42	4,2	Sangat Layak
	12	4	5	5	3	5	4	5	3	5	4	43	4,3	Sangat Layak

Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
Isi/Materi	4,10	Layak
Media	3,89	Layak
Bahasa	4,25	Sangat Layak
Rata-rata	4,08	Sangat Layak

## **Lampiran 4**

### **Hasil Uji Validasi dan Penyebaran**

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Hasil Uji Validasi
3. Surat Tanda Terima Media

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Muhammadiyah Pakel</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Literasi Keuangan</b>
<b>Kelas</b>	<b>: IV A</b>
<b>Pertemuan Ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x 60 Menit</b>

**Standar Kompetensi :**

Memahami konsep menghasilkan (*earning*) dan menggunakan (*spending*) uang dengan bijak

**Kompetensi Dasar :**

Membuat anggaran pribadi

**Indikator Pencapaian :**

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian anggaran pribadi
2. Siswa mampu menjelaskan komponen anggaran pribadi
3. Siswa mampu menjelaskan tujuan pembuatan anggaran pribadi
4. Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang ada dalam anggaran pribadi
5. Siswa mampu membuat anggaran pribadi untuk dirinya sendiri

**Materi Pembelajaran :**

1. Pengertian anggaran pribadi
2. Komponen anggaran pribadi
3. Tujuan pembuatan anggaran pribadi
4. Format anggaran pribadi



### Strategi/Skenario Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Keterangan
1.	Kegiatan awal a. Mengucapkan salam dan berdoa b. Memeriksa kehadiran peserta didik c. Menanyakan kabar peserta didik terutama yang tidak hadir d. Apersepsi 1) Guru menjajaki pengetahuan peserta didik tentang literasi keuangan e. Memotivasi peserta didik f. Guru menjelaskan topik, tujuan, dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari dengan menggunakan komik edukasi “Impian Moni” kompetensi anggaran pribadi	5	Oleh guru
	<i>Pretest</i> a. Guru memberikan <i>pretest</i> tentang anggaran pribadi kepada siswa	15	Oleh peneliti
	Membaca Komik Edukasi “Impian Moni” Kompetensi Anggaran Pribadi a. Siswa membaca komik edukasi “Impian Moni” b. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai isi komik edukasi “Impian Moni” c. Siswa membuat kesimpulan secara lisan mengenai isi komik edukasi “Impian Moni”	15	Media: Komik Edukasi “Impian Moni” Kompetensi Anggaran Pribadi
	Latihan membuat anggaran pribadi a. Siswa berlatih membuat anggaran pribadi berdasarkan kasus yang diberikan dalam komik edukasi “Impian Moni”	5	Siswa diberikan lembaran tabel anggaran pribadi
	<i>Posttest</i> a. Guru memberikan <i>posttest</i> tentang anggaran pribadi kepada siswa	15	Oleh peneliti
	Kegiatan akhir	5	Oleh peneliti

**Alat/Bahan/Sumber Belajar:**

1. Alat dan Bahan
  - a. Komik edukasi “Impian Moni” Kompetensi Anggaran Pribadi
  - b. Lembar tabel anggaran pribadi
  - c. Lembar *pretest* dan *posttest*
2. Sumber belajar/Buku literatur
  - a. Ratna Candra Sari, dkk. 2015. Buku Aktivitas Siswa Pembelajaran Literasi Keuangan Kelas IV SD/MI. Yogyakarta: GMU Press

**Penilaian**

Penilaian menggunakan *pretest* dan *posttest*

Yogyakarta, 27 Februari 2016

Peneliti

Sariyatul Ilyana

NIM. 12803241025

### Hasil Uji Validasi

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Abdurrochman K	3,00	7,00
2	Aisyah Farha Anindita	5,50	7,50
4	Allegra Kayya Loveena S	4,00	10,00
5	Andika Pratama	4,00	9,50
6	Anindita W Wijayanti	4,50	8,00
7	Annisa Rozi Anggita	4,00	7,00
8	Arju Anjabi Naja	1,00	4,00
9	Aura Syaswana	9,00	6,50
10	Azalia Nabila Azhari	4,50	4,00
11	Chiquita Faradilla	6,00	6,50
12	Fathia Nayli Nur Aisha	4,00	9,50
13	Fatia Nurafifa Emawati	3,50	8,00
14	Hannida Thashfia K	4,00	7,00
15	Happy Nailin Najah	4,50	8,50
17	Irfan	1,00	1,00
18	Jannatin Aliyah R	3,00	3,00
19	Luna Nathania Jasmine B	5,50	5,50
20	M. Salahudin Shada	4,00	4,00
21	M Anwar Tsani	3,50	4,00
23	M Farhan F	3,00	7,00
24	M Farrel Adhitya	3,50	9,50
25	M Fatih Syaukat	5,00	8,00
27	M Iqbal Refiji Nafian	2,50	5,00
28	M Irsyad K	3,00	3,00
29	Nayla Chika Faeza	4,00	3,50
31	Okta Widi Ramadhani	4,00	5,00
32	Rizky Hakim	3,00	3,00
33	Rizki Zulfahmi Akbar	5,50	10,00
34	Subhanul N	5,00	4,00
35	Sultan Gibran	1,00	4,00
36	M Arfan Kurniawan	4,00	8,50
37	Zaskia Safa Mustika	6,50	9,00
<b>Tertinggi</b>		9,00	10,00
<b>Terendah</b>		1,00	1,00
<b>Rata-rata</b>		4,02	6,25

### Hasil Uji Paired Samples T-test

[DataSet1]

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Pretest	4,0156	32	1,60385	,28352
	Posttest	6,2500	32	2,48544	,43937

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
1	Pretest & Posttest	32	,432	,014

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Difference				
					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-2,23438	2,30352	,40721	-3,06488	-1,40387	-5,487	31	,000

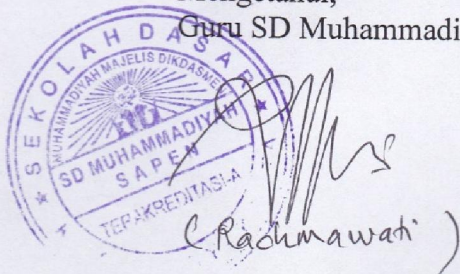
## SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima 2 (dua) produk media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi berupa komik edukasi “Impian Moni” di SD Muhammadiyah Sopen sebagai upaya penyebarluasan produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar** atas nama:

Nama : Sariyatul Ilyana  
NIM : 12803241025  
Prodi : Pendidikan Akuntansi


Demikian surat tanda terima ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,  
Guru SD Muhammadiyah Sopen



Yogyakarta, Maret 2016

Peneliti,

  
Sariyatul Ilyana  
NIM. 12803241025



## SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima 2 (dua) produk media pembelajaran literasi keuangan kompetensi anggaran pribadi berupa komik edukasi “Impian Moni” di SD Muhammadiyah Jogokariyan sebagai upaya penyebarluasan produk pengembangan pada tahap *disseminate* dari hasil penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar** atas nama:

Nama : Sariyatul Ilyana

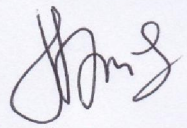
NIM : 12803241025

Prodi : Pendidikan Akuntansi

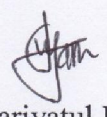
Demikian surat tanda terima ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2016

Mengetahui,  
Guru SD Muhammadiyah Jogokariyan

  
Dewi Rochmawati

Peneliti,

  
Sariyatul Ilyana  
NIM. 12803241025



## **Lampiran 5**

### **Dokumentasi**



## Dokumentasi Kegiatan





**Lampiran 6**  
**Administrasi Penelitian**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. SK Pembimbing





## MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151  
e-mail: dikdasmendpdm\_yk@yahoo.com

### IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI

No. : 40/REK/III.4/F/2016

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.**

No. : 100/UN34.18/LT/2016 Tgl. : 15 Januari 2016

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin** tanggal **15 Rabi'ul Akhir 1437 H**, bertepatan tanggal **25 Januari 2016** yang salah satu agendanya membahas pemberian penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **SARIYATUL ILYANA**

NIM. **12803241025**

Pekerjaan : Mahasiswa pada **prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta**

alamat **Jl. Colombo Nomor 1 Yogyakarta**

Pembimbing : **Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak., CA**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi :

Judul : **PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI "IMPIAN MONI" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN KOMPETENSI ANGGARAN PRIBADI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR.**

Lokasi : **SD Muhammadiyah Pakel Yogyakarta.**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib **memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi dalam bentuk CD** kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

**MASA BERLAKU 5 (LIMA) BULAN :**

**26-01-2016 sampai dengan 26-06-2016**

Tanda tangan Pemegang Izin,

**Sariyatul Ilyana**

Yogyakarta, 26 Januari 2016

Ketua,

Sekretaris,

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. Wk.Dekan I FE UNY
3. Kepala SD Muh. Pakel Yk.

**Drs. H. Aris Thobirin, M.Si**  
NBM. 670.219

**Drs. H. Ibnu Marwanta.**  
NBM. 551.522







PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

**SD MUHAMMADIYAH PAKEL**

Terakreditasi A Tahun 2012 oleh BAN-S/M

Alamat: Jalan Pakel Baru No. 40, Kompleks Masjid Mataram, Sorosutan, Umbulharjo,  
Yogyakarta, 55162

Telp.: 0274-415377; email: sdmuhpakel@gmail.com

### **SURAT KETERANGAN**

Nomor: 247/KEP/III.4.AU.119/F/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Muhammadiyah Pakel

Nama : Menik Kamriana, S.Ag.

NBM : 744 040

Pangkat/Gol. :

Jabatan : Kepala SD Muhammadiyah Pakel

Dengan ini menerangkan sesungguhnya bahwa:

Nama : Sariyatul Ilyana

Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta

NIM : 12803241025

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **Pengembangan Komik Edukasi "Impian Moni" sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan untuk Siswa Sekolah Dasar** di kelas IV SD Muhammadiyah Pakel pada tanggal 01 Januari s.d 01 Maret 2016 bertempat di SD Muhammadiyah Pakel Yogyakarta.

Surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 08 Maret 2016

Kepala Sekolah

Menik Kamriana, S.Ag.

NBM. 744 040



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 096 TAHUN 2016**

**TENTANG**

**PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI**

- Membaca : Surat dari jurusan Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi nomor 077/UN34.18/PAKT/2016 tanggal 27 Januari 2016
- Menimbang : a. Bahwa untuk pembimbingan Tugas Akhir Skripsi perlu ditetapkan pembimbingnya.  
: b. Bahwa untuk keperluan di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003  
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2010  
3. Keputusan Presiden RI Nomor 23 Tahun 1999  
4. Keputusan Mendiknas RI :  
a. Nomor 23 Tahun 2011  
b. Nomor 34 Tahun 2011  
5. Surat Keputusan Rektor UNY  
a. Nomor 221 Tahun 2011  
b. Nomor 766/UN.34/KP/2015

**MEMUTUSKAN**

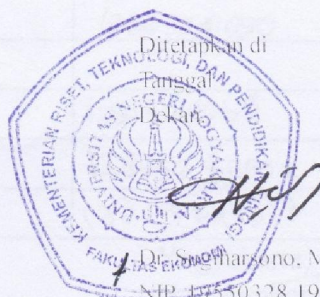
- Menetapkan :  
Pertama : Dosen sebagai berikut :

Nama : **Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak**  
NIP : **19761008 200801 2 014**

sebagai **Pembimbing** dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama : **SARIYATUL ILYANA**  
NIM : **12803241025**  
Prodi Studi : **Pendidikan Akuntansi**  
Judul : **Pengembangan Komik Edukasi "Impian Moni" sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar**

- Kedua : Dosen Pembimbing bertugas membimbing dan menilai Skripsi mahasiswa
- Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2016
- Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.



Ditetapkan di : Yogyakarta  
Tanggal : 27 Januari 2016

Dr. Sunarsono, M.Si.  
NIP. 19750328 198303 1 002

Tembusan Yth.

1. Wakil Dekan I
2. Wakil Dekan II
3. Yang Bersangkutan



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 297 TAHUN 2016**

**TENTANG  
PENGANGKATAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI**

Menimbang : a. Bahwa untuk menguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa perlu ditetapkan Tim Pengujinya.  
: b. Bahwa untuk keperluan di atas perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003  
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 20 Tahun 2010  
3. Keputusan Presiden RI Nomor 23 Tahun 1999  
4. Keputusan Mendiknas RI :  
a. Nomor 23 Tahun 2011  
b. Nomor 34 Tahun 2011  
5. Surat Keputusan Rektor UNY  
a. Nomor 221 Tahun 2011  
b. Nomor 766/UN.34/KP/2015

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
Pertama : Mengangkat Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi yang namanya tersebut di bawah ini, dengan susunan sebagai berikut :

1. Nama	: Abdullah Taman, S.E., Akt., M.Si.
NIP	: 19630624 199001 1 001 Sebagai Ketua merangkap Penguji
2. Nama	: Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak
NIP	: 19761008 200801 2 014 Sebagai Penguji Pendamping merangkap Sekretaris
3. Nama	: Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP	: 19831120 200812 1 002 Sebagai Penguji Utama

bagi Ujian Tugas Akhir Skripsi mahasiswa :

Nama	: SARIYATUL HAYANA
NIM	: 12803241025
Prodi	: Pendidikan Akuntansi
Judul	: "Pengembangan Komik Edukasi "Impian Momi" sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar "

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 6 April 2016  
Ketiga : Biaya yang diperlukan dengan adanya keputusan ini dibebankan pada DIPA BLU UNY Tahun 2016  
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Tanggal : 24 Maret 2016  
Dekan  
  
Dr. Sugiljorsono, M.Si.  
NIP. 196409030328 198303 1 002



Tembusan Yth  
1. Wakil Dekan I  
2. Wakil Dekan II  
3. Yang Bersangkutan